
CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD
GRATIS
DVD
VANGUARDIA EDITORES
28
$35.00
20 AÑOS DE PELEA CALLEJERA
STREET FIGHTER



CONTIENDA DE DIBUJO
GRAN LUCHA CREATIVA
2007
DEL 5 DE DICIEMBRE DE 2007
AL 15 DE FEBRERO DE 2008
ASISTIDO POR
VANGUARDIA
EDITORES
DibujArte
DibujArte Book
DIBUJARTE 3



VANGUARDIA EDITORES

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR
MARIO MONROY

COORDINADOR
DANIEL ROJAS

COLABORADORES
JESÚS CHAVARRÍA
MÓNICA URIBE
MARTÍN ÁNGELES
IVONNE LÓPEZ
ADALISA ZÁRATE
TOKIYO TANAKA
GOARE SALCIDO
HÉCTOR GARZA
DIEGO DAVID GRANADOS
SERGIO UBALDO

CALIDAD DIGITAL
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECIÓN DE ESTILO
GUILLERMO RÍOS BONILLA

DISEÑO GRÁFICO
EDITOPOSTER

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

DIRECCIÓN DE OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

DIRECCIÓN DE CIRCULACIÓN
VERÓNICA MALDONADO

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 28 Publicación Mensual. FEBRERO 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No.** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 **No. IMPI** 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510

EDITORIAL

Contar la historia de *Street Fighter* es narrar el éxito de un mito, el del impactante bombazo de todo un vende-consolas y, en su origen, de una de las maquinitas que más han recaudado de todos los tiempos. Ryu, Ken y compañía se han convertido en iconos de este mundo, perfectamente comparables a Sonic o Mario.

Pero el comienzo de *Street Fighter* no fue fácil. De hecho, su raíz proviene en cierto modo de un cúmulo de sentimientos por parte de **Yoshiki Okamoto**, un joven nipón cuya función por aquellos tiempos era la de diseñar juegos para Capcom. Okamoto, que a principios de los ochenta desarrolló para Konami juegos de la talla de *Gyruss* o *Time Pilot*, pasó muy malos momentos cuando fue despedido tras pedir repetidas veces una mayor retribución en vista de que sus obras hicieron mucho por Konami.

La fijación de nuestro hombre era no sucumbir ante los éxitos de su rival en la compañía, **Tokuro Fujiwara**, creador de títulos clásicos como *Commando* o *Ghost's Goblins*. Trazando planes para dar el campanazo, Okamoto se propuso cambiar la referencia que supuso en su día *Double Dragon* en cuanto a *beat'em ups* se refiere, y crear un juego que impactase tanto por su capacidad audiovisual como por su sistema de juego, así nació *Street Fighter*.

CONTENIDO

CAPCOM®

ÉXITOS, FRACASOS Y PUNTOS INTERMEDIOS

Con la serie *Street Fighter*, Capcom se convirtió en una especie de punta de lanza que definiría muchas de las características de los futuros juegos de combate, ya fuera copiándolos o buscando alternativas. Sin embargo, lo cierto es que si bien muchos han tenido éxitos muy sonados, han existido también varios juegos que nunca acabaron de convencer al público, mientras que otros generaron opiniones muy divididas. En esta ocasión nos centraremos un poco en estos productos en particular, así como en la recepción que les dio el público en su momento.

Si bien el número de juegos que se ha colocado dentro del gusto de los *gamers* se ha elevado, podemos mencionar cuatro que, junto con *Street Fighter*, son prácticamente sus cartas fuertes: *Resident Evil, Final Fight, Darkstalkers* y *Donkey Kong*. Curiosamente, sólo tres de ellos son juegos de combate, mientras que uno es de survival horror, y el quinto tiene características más bien de comedia. En ese sentido, tendríamos, sin embargo, que hacer notar que muchos jugadores consideran *Final Fight* como un juego hermano de *Street Fighter*, e incluso muchos personajes del primero se acabaron incorporando a secuelas del segundo, por lo que existen muchos que aún discuten que sea un juego "original". En lo que a *Donkey Kong* se refiere, se ha tratado básicamente de retomar una de las franquicias más viejas en videojuegos, y es muy probable que parte de ese éxito se deba a la inercia de otras compañías que manejaron la licencia. Esto está marcado más que nada por cuestión de ventas, pues incluso, en cuanto a popularidad, es raro encontrar alguien que guste de todos ellos.

Muchos de los seguidores de Capcom quizá se extrañen de no haber visto a *Megaman* en esta primera lista. Éste es uno de los juegos que, junto con la primera versión de *Street Fighter* y *Marvel Superheroes*, tiene dividida completamente a la comunidad. Mientras hay algunos que consideran que se tratan de lo mejor que se ha hecho por parte de estas dos empresas, hay otros que los consideran sonados fiascos. Uno de los elementos que más ha hecho variar las opiniones sobre Megaman es el número tan grande de secuelas que ha generado, que a juicio de algunos seguidores, no todas han conservado la esencia original de lo que era el personaje. Ésa es generalmente la misma postura que asumen muchos detractores en cuanto a *Marvel Superheroes*, aunque aquí su principal argumento se basa en las capacidades de estos personajes dentro de los cómics, que los hacen tremendamente desbalanceados para lo que uno llega a ver en pantalla.

Pero como ya dijimos en el inicio de este texto, no todos han sido éxitos: si bien tiene dentro de su catálogo un buen número de juegos "de relleno", hay otros que han tenido una recepción negativa. Curiosamente la gran mayoría de los casos se han tratado de secuelas de juegos exitosos que se han alejado demasiado de la premisa original, ya sea en cuanto a la historia o la mecánica de juego. Precisamente por ello es que les dedicaremos un poco más de espacio a estas excepciones.

P.N. 03

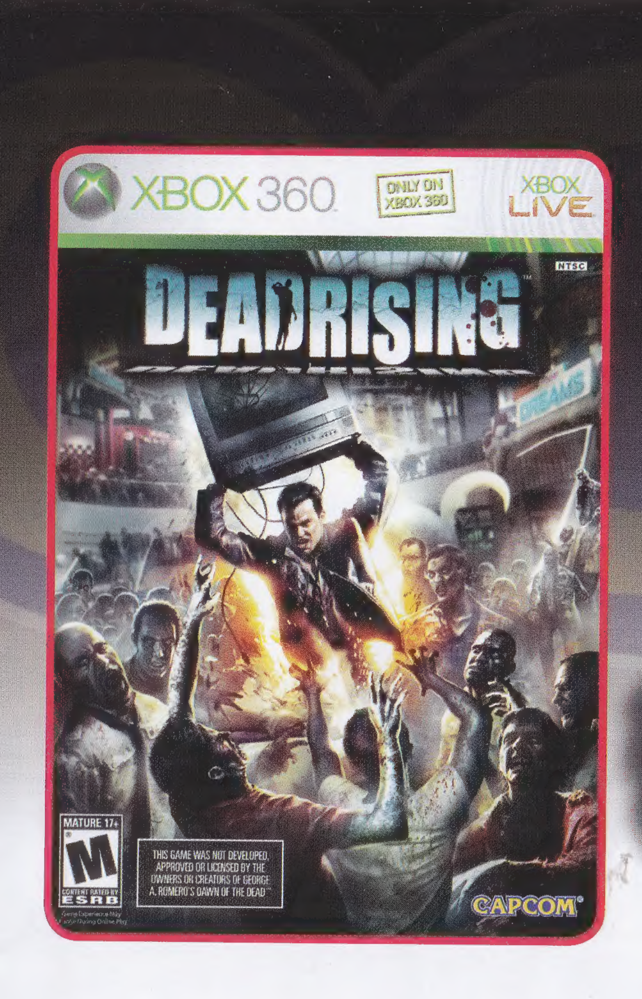
Al parecer, existen juegos que están destinados a tener problemas desde el primer momento en que son concebidos. Originalmente bautizado como *Jaguar*, generó muchas diferencias entre los diseñadores, por lo que acabó llevando un nombre muy poco atractivo comercialmente. Por si fuera poco, el número de movimientos estaba muy limitado, lo que lo hacía demasiado rígido. Para un juego que se buscaba que fuera punta de lanza, acabó siendo uno de los de más pobre respuesta. Obviamente las secuencias planeadas nunca llegaron a realizarse.

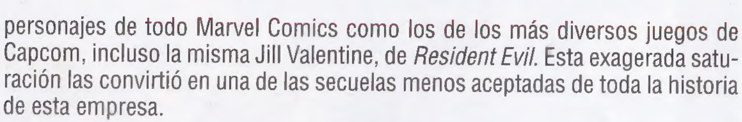
DINO CRISIS 3

Si bien no habían sido éxitos apabullantes, las dos primeras versiones de *Dino Crisis* habían tenido una muy aceptación entre los *gamers*, por lo que una tercera secuela era casi obligada. Sin embargo, en esta ocasión los desarrolladores decidieron buscar un nuevo ángulo. En lugar de un viaje por el tiempo, se utilizaron dinosaurios creados por medio de manipulación genética, y dándoles nuevas habilidades como choques eléctricos o mayor inteligencia. Al alejarse de esta forma de los conceptos originales, se provocó que incluso muchos de los seguidores más fieles de la licencia acabaran haciéndolo de lado.

SECUELAS MARVEL

Si bien el juego de *Marvel Superheroes* tuvo varios detractores, otros tanto lo defendían a capa y espada. Sin embargo, las secuelas lograron unificarlos en un rechazo absoluto. Buscando primero sacarle jugo a sus dos franquicias principales, fueron creciendo cada continuación hasta que, al final, se incluían tanto





personajes de todo Marvel Comics como los de los más diversos juegos de Capcom, incluso la misma Jill Valentine, de *Resident Evil.* Esta exagerada saturación las convirtió en una de las secuelas menos aceptadas de toda la historia de esta empresa.

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

Resident Evil ha sido una de las licencias con mayor éxito de todo Capcom, a pesar de que tiene un cierto número de detractores. Sin embargo, eso no ha evitado que algunas secuelas tengan mucho menos aceptación que otras, como es el caso de ésta. Abandonando el formato usual de la serie para pasar a una primera persona, nos narra una historia paralela al tema principal, en donde un soldado amnésico debe sobrevivir en una isla llena de zombies, además de tener que descubrir su verdadera identidad. Tanto por el cambio de mecánica, como por la aparente desconexión con la historia original –aunque posteriormente tornarían este episodio parte del canon– incluso los fans más *hardcore* de la franquicia la consideran totalmente prescindible.

DEAD RISING

Una de las cosas que hacen en realidad atractivo un videojuego es el reto que significa para los jugadores, y fue en efecto el gran error de esta licencia. Aquí, un fotoperiodista está encerrado en un centro comercial lleno de zombies, y debe sobrevivir hasta que llega la ayuda. Si bien él mismo puede realizar una serie de misiones para encontrar a otros sobrevivientes y resolver una serie de misterios, en realidad es posible terminar el juego permaneciendo en un punto seguro y manteniendo a las criaturas a raya. El que el resto de las misiones sean absolutamente optativas lo hace un juego bastante aburrido, y que pierde su encanto tras las primeras horas de juego.

Un caso bastante particular lo constituye la serie *Dungeons & Dragons*, que si bien no fue famosa o popular, se creó una suerte de culto entre los aficionados al concepto original, e incluso, sigue teniendo hoy en día su círculo fiel de seguidores, aunque a nivel general no sea una significativa diferencia en ventas.

Es un hecho que ninguna empresa puede tener todo de su lado en todas las ocasiones, además de que, en cuestión de *gamers*, cada cabeza es un mundo. Sin embargo, no podemos negar que Capcom ha tenido una visión bastante precisa de lo que buscan sus compradores, por lo que a pesar de sus contados tropiezos, sigue siendo una de las empresas más exitosas en lo que a videojuegos se refiere.

Por Adalisa Zárate

STREET FIGHTER



LA HISTORIA GOLPE A GOLPE

Para muchos, la historia de *Street Fighter* es la de Ryu, y tendrían bastante razón ya que éste, y su mejor amigo Ken, son de los pocos personajes que serían recurrentes desde el principio de la saga, hasta la más reciente entrega, *Street Fighter IV*.

Originalmente Ryu era el único personaje que un jugador podía elegir en *Street Fighter*, y el primer juego seguía a Ryu (y a Ken, en caso de que un segundo jugador quisiera entrar a ayudar) a través de un torneo para ser el mejor luchador callejero del mundo. En ese primer juego Ruy se enfrentaba a Retsu, un maestro de Tempo que jamás vuelve a aparecer en ninguno de las otras versiones, aunque fue revelado mucho más tarde como amigo del maestro de Ryu y Ken; Geki, un ninja con garras y poderes de teletransportación muy similar a Vega; Joe, un kikboxer americano; Mike, un boxeador negro que más tarde sería convertido en Balrog; Lee, un artista marcial Chino; Gen, quien reaparece en *Street Fighter Alpha 2*; Birdie, un punk británico; Eagle, un caballero inglés; Adon, un luchador de Muay Thai; y finalmente Sagat, quien era el luchador final del juego.

El éxito de *Street Fighter* hizo que Capcom decidiera sacar una secuela, aprovechando los avances de tecnología de consolas de video, para agregar un sistema de juego diferente. Éste se fundamentaba en seis botones, que incluían la necesidad de presionar a cada momento para poder hacer los bloqueos, los ataques y los ataques especiales, que a la fecha es considerado como el sistema que hizo que los juegos de pelea se hicieran populares en todo el mundo.

En *Street Fighter II* el jugador tenía la oportunidad de elegir ocho personajes diferentes, cada uno con sus propias movidas especiales, haciendo que fuera necesario crear estrategias para poder ganar según el personaje elegido. Chun Li, por ejemplo, es más rápida que E. Honda, pero Honda es, en general, más fuerte que casi todos los personajes principales del juego.

Los personajes elegibles de *Street Fighter II* son, posiblemente, los mas famosos de la serie, que se han vuelto tan simbólicos de la franquicia como Ryu mismo. Además de Ryu y Ken, se incluyeron a Blanka (de Brasil), Zangief (de Rusia), Dhalsim (de la India), Guille (de Estados Unidos), E.Honda de (Japón), y Chun-Li (de China). Para complicar la historia se agregaron nada menos que cuatro a jefes finales: Balrog (de Estados Unidos), Vega (de España), Sagat (de Tailandia) y M. Bison (de una isla ficticia llamada Shadoloo). Como detalle curioso, en Japón, Balrog, el boxeador, originalmente se llamaba M.Bison, pero el equipo legal de Capcom USA decidió que se parecía demasiado a **Mike Tyson**, y por tanto los nombres de todos los jefes nuevos fueron cambiados para evitar una posible demanda.

Street Fighter II fue un éxito mucho mayor que su predecesora, por lo que Capcom decidió inmediatamente seguir aprovechando la franquicia con *Street Fighter II Dash: Champion Edition*, que permitía elegir a los jefes finales para jugar, y que dos jugadores eligieran al mismo personaje, creando así versiones "alternas" que, curiosamente, fueron explicados más tarde en el manga original.

Pero no fue sino hasta *Super Street Fighter II: The New Challengers*, el primer juego de Capcom para el CPS-2 hardware, que se incluyeron nuevos personajes para ser elegidos por los jugadores, además de ser el primer juego que permitía conectar cuatro arcadias para poder jugar un torneo simultaneo, lo que ayudo a la mayor popularidad de la serie.

Los personajes nuevos eran Fei Long (un actor de Hong Kong), T. Hawk (un indígena norteamericano), Cammy (la segunda mujer en toda la serie, que se volvió tan popular como muchos de los luchadores originales) y Dee Jay (de Jamaica). Cada uno de ellos, así como los jefes originales, tenían un nuevo final e historias completas para todos.

Las siguientes versiones de *Street Fighter II* (*Super Street Fighter II Turbo* y *Hyper Street Fighter II: The anniversary Edition*) no tuvieron mucha diferencia, excepto la introducción de poder atacar en el aire, y un nuevo personaje secreto, que siempre ha sido causa de conversación entre los jugadores: Akuma.

Super Street Fighter II es posiblemente la versión más conocida por aquellos que no son videojugadores constantes, ya que es el juego que fue empleado para crear *Street Fighter II* la película, incluyendo cameos de todos los luchadores hasta la fecha, y dando como resultado una obra medianamente coherente, basada en la historia de Ryu, Ken y su lucha contra M. Bison.

También es la versión del juego en la que se basó la película de live action *Street Fighter II*, estelarizada por **Van Damme** y **Raul Julia**, aunque la mayoría de los fans del juego y de los actores en cuestión prefieren olvidar que alguna vez existió.





Toda vez que los creadores y programadores de *Street Fighter* sintieron que ya no había mucho que decir en el presente de su universo, decidieron que la secuela de su popular juego tenía que ser más bien una precuela, y así surgió *Street Fighter Alpha*, conocida en Japón como *Street Fighter Zero*.

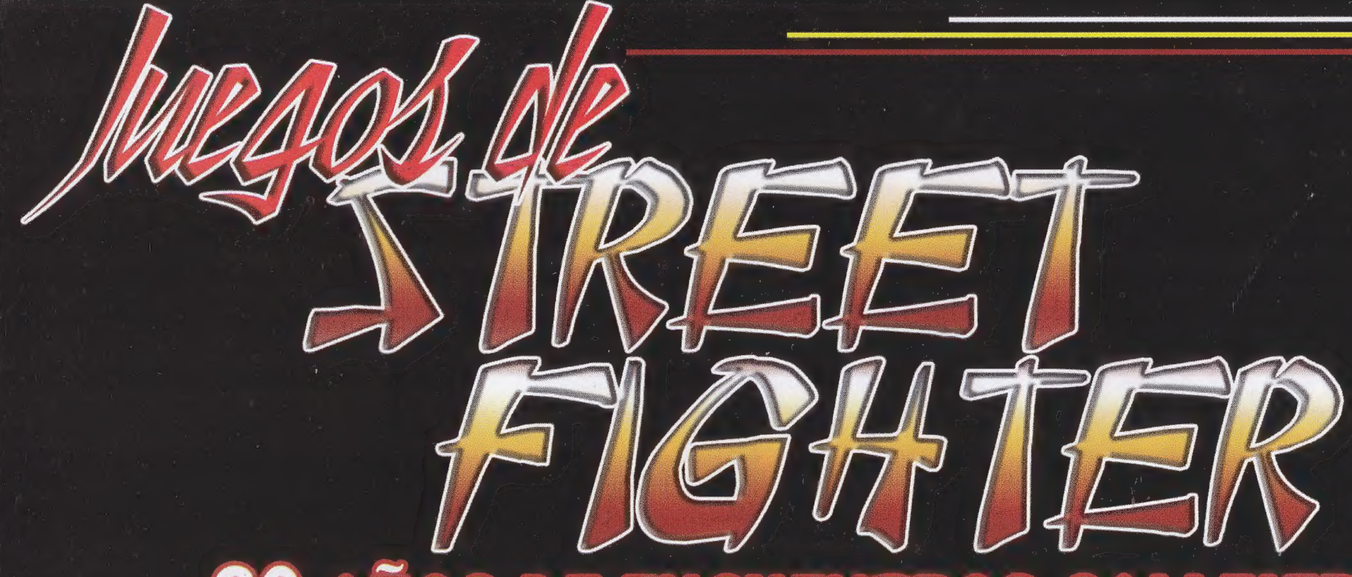
En teoría, las series de juegos son el puente entre *Street Fighter* y *Street Fighter II*, por lo que algunos de los personajes que no habían sido vistos desde la primera entrega, como Adon y Birdie, volvieron a aparecer, además de agregar aún más personajes nuevos para que los jugadores pudieran elegir, como Rose, Dan, y Charlie (quien ya era conocido como el amigo de Guille). Esto resultó algo complicado, ya que no solamente era necesario que la serie tuviera coherencia interna, sino que además los finales de los personajes coincidieran con sus principios en *Street Fighter II*, cosa que lograron con todos, excepto justamente con Charlie. La serie en total cuenta con cinco juegos, que fueron recibidos con ciertas dudas por parte de los jugadores, especialmente en el caso de *Warrior's Dream*, el primero de ellos.

Debido a la gran competencia que surgió gracias a la popularidad de los juegos de pelea (irónicamente iniciada por *Street Fighter II*), fue necesario que la serie evolucionara aún más y la compañía japonesa Arika decidiera dar el siguiente paso con *Street Fighter EX*, una serie de seis juegos que, en un cambio bastante notorio, se presentaron en tercera dimensión, similar a *Mortal Kombat*.

Además de los personajes ya conocidos de la serie, *Street Fighter EX* incluía nuevos luchadores como Cracker Jack (un luchador de Shadoloo que trabaja bajo el mando de Bison), los Cycloids (Beta y Gamma), Hokuto, su hermano Kairi, Allen, Ace, Blair, Darán, Docrine Dark, Pullum, Sakura y Skullomania, además de los siempre populares Ryu, Ken, Chun Li y Blanka.

La siguiente serie de juegos, que sólo contó con tres entregas, fue titulada *Street Fighter III*, y fue programada para el hardware CPS-3. Como sus antecesoras, *SFIII* incluía nuevos luchadores y, en un cambio bastante sorprendente, un nuevo protagonista, Alex, quien busca vengar la muerte de su mejor amigo, Tom, a manos de Gill, el nuevo jefe final de la serie. Pero a pesar de dicho cambio, Ryu y Ken vuelven a aparecer, seguidos de Chun-Li quien hace su reaparición en el tercer juego.

Finalmente, y demostrando que la franquicia aún tiene mucho jugo que exprimir, Capcom anunció recientemente la nueva secuela, *Street Fighter IV*, aunque al momento de escribir estas líneas lo único que se sabe es que Ryu y Ken hacen una aparición más. Lo que sí es seguro es que gracias a este nuevo juego, tendremos luchadores callejeros para rato.



20 AÑOS DE ENCUENTROS CALLEJEROS

STREET FIGHTER, 1987

No vamos a extendernos en previas acerca de *Street Fighter*, sólo decir que nos encontramos ante un título que pasó desapercibido tanto en salones recreativos como en sus adaptaciones a ordenadores de ocho bits. Este juego nos permitía seleccionar entre los shotokan Ryu y Ken, y nos invitaba a viajar a lo largo del mundo combatiendo en cada país contra dos luchadores, antes de alcanzar la ronda final contra Adon y Sagat. Pese a contar con movimientos especiales, la jugabilidad y velocidad del título no lo hicieron romper como más adelante haría *Street Fighter II*. Los personajes que aparecían en este *Street Fighter* eran: Ryu, Ken, Birdie, Eagle, Retsu, Geki, Joe, Mike, Lee, Gen, Adon y Sagat. Muchos de ellos volverían a aparecer en posteriores entregas, mientras que a otros como Eagle hemos tenido que esperar años para verlos en *Capcom vs SNK 2* o *Street Fighter Alpha 3*.

Englobando únicamente los títulos oficiales, nada de versiones hackeadas o conmemorativas como *Hyper Street Fighter II*, la sub-saga *Street Fighter II* está formada por los siguientes títulos:

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR, 1991

Poco hay que decir del que está considerado como juego mítico dentro de la historia de la lucha 2D: fuerza de sus protagonistas y su inmenso carisma, gran cantidad de movimientos incluidos, cientos de estrategias de combate, una realización técnica notable para aquellos tiempos gracias al hardware CPS-I, y ante todo, un equilibrio de personajes y una jugabilidad fuera de este mundo (tanto para un único jugador como para dos jugadores). Todo ello junto con una IA legendaria e incomparable, algo de lo que pueden presumir la gran mayoría de los juegos de lucha 2D de Capcom.

Técnicas introducidas como el buffering, o los 2-in-1. Éstos te permitían combinar parte de movimientos especiales con golpes normales, de forma que podías lanzarr una patada débil por el aire, con adelante pulsado y a continuación, patada débil agachado, con abajo, pulsado, para finalizar con abajo-adelante + cualquier puño, que desencadenaban el comando completo del shoryuken. O por ejemplo, el puño-hadouken o puño-shoryuken, que requería que a continuación de un puño fuerte de pie, realizáramos a toda prisa el comando del golpe especial para ejecutar un combo de dos golpes imparables. Además debíamos tener el perfecto conocimiento del alcance de cada golpe, así como la prioridad y la forma de contrarrestarlo, dando especial importancia a la defensa y al ritmo, que permitían dominar el juego. De esta forma, se enfrentaban personajes tremendamente ofensivos, contra otros más pausados, que estudiaban el momento oportuno para devastar con un combo tremendamente dañino.

Algunos bugs como el efecto del Shoryuken sobre el Rolling Attack de Blanka (media vida literal de daño), los efectos del Tatsumakisenpuukyaku sobre Balrog no consiguieron empañar un resultado magnífico. Y eso que podías (aunque no siempre) realizar al inicio dos veces el ataque y generarle estrellitas, agarrarlo con cualquier presa, hacerle dos veces el mismo golpe otra vez, agarrarlo, y matarlo con un Perfect con 90 de tiempo restante.

Superado por cada una de las entregas siguientes de esta sub-saga, quedará para los anales de la historia como el primer gran juego de lucha de la historia, y todos los demás siguieron en mayor o menor medida las pautas impuestas por él.

STREET FIGHTER II: CHAMPION EDITION, 1992

Esta segunda entrega añadía varios interesantes detalles. Por un lado, y como novedad más destacable, nos otorgaba la selección de los jefes finales, a saber: Balrog, Vega, Sagat y Bison, además de poder elegir dos personajes al mismo luchador, truco incluido de serie en la versión SNES de *Street Fighter II: The World Warrior*. Además se aumentaba la velocidad de combate. Ambos cambios mejoraron enormemente el original, ya que ahora el desarrollo era más exigente, además de elevar la cifra de personajes jugables a 12, con el correspondiente tiempo a dedicar para dominar con maestría a los poderosos miembros de Shadaloo.

El título tendría una conversión a Sega Megadrive, convirtiéndose de esta forma en pieza de deseo de los demás poseedores de plataformas 16 bits, que debían contentarse con el original *World Warrior*, también fue convertido a la minoritaria PC Engine.

STREET FIGHTER II': TURBO HYPER FIGHTING, 1992

En menos de un año, *Street Fighter* recibía una nueva revisión, que se añadía a los cambios de Champion Edition. Con nuevos movimientos para bastantes personajes, como el Kikoken de Chun Li, nuevos artworks, con un aspecto más maduro, y una dificultad bastante más elevada, como todos los títulos de la serie, y con el subtítulo *Turbo*. Convertido a Super Nintendo, quizás no tuvo la repercusión del original, pero su jugabilidad y dificultad lo acercan a la categoría de mito.

SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS, 1993

Nuevo año, nuevo hardware y un nuevo *Street Fighter*. Capcom decide estrenar su flamante CPS-2 que tan buenos resultados le ha generado durante años y años, con la nueva versión del clásico por antonomasia de la lucha 2D. Cuatro nuevo personajes (New Challengers): Feilong, Cammy, Dee Jay y Thunder Hawk. Nuevas animaciones y golpes, un mayor colorido, escenarios retocados, contador para los combos, así como una mayor calidad de sonido gracias al Q-Sound, hacían de esta versión la más completa hasta el momento.

Inicialmente se convertiría para Super Nintendo y Megadrive, siendo uno de los títulos que mejor aprovecharon el sistema (32 y 40 Megas respectivamente), barriendo en su camino al #1 de la lucha en sus plataformas a *Mortal Kombat II*, una de las mejores entregas de esta popular saga.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO: THE GRAND MASTER CHALLENGE, 1994

En plena turbulencia de versiones de *Street Fighter II*, Capcom decidió cerrar la sub-saga con un título enorme en todos sus sentidos. De nuevo, y al igual que en el otro título de la serie con sobrenombre Turbo, se incluyó selector de velocidad, una dificultad superior (en este caso auténticamente desafiante) así como un nuevo personaje, Akuma, quien ejercía las veces de jefe final oculto, y que era accesible tras llegar sin continuar a Bison, acabando con éste con su Shun Goku Satsu. Además de estas mejoras, se incluyeron nuevos golpes, gran cantidad de animaciones, y el sistema de Súper Combos, que acompañaría desde entonces a *Street Fighter* en las sub-sagas *Alpha*, *III* y *EX*. Estos nuevos golpes modificaban enormemente la jugabilidad, añadiendo un componente estratégico aún mayor, y dotando al juego de momentos de gran espectacularidad, como en la pantalla de Super Combo Finish o con las sombras que dejaban los luchadores al realizar los Súper Combos.

No fue adaptado para ningún sistema de 16 bits, provocando la enorme desilusión de los poseedores de SNES y Megadrive. Por el contrario, una plataforma minoritaria como 3DO sí tuvo su conversión. El público en general debió esperar a *Street Fighter Collection* de PSX y Saturn (NTSC) para disfrutar del mismo. Luego aparecerían las versiones de GBA, DC (NTSC JP con Online), y las próximas de Xbox y PS2 bajo el nombre de *Hyper Street Fighter II*.

Este *Super Street Fighter II Turbo* está considerado junto a *The King of Fighters*, 95 y 97, *Street Fighter Alpha 3* y *Street Fighter III Third Strike: Fight for the Future* entre otros, como uno de los mejores juegos de lucha 2D de la historia, aunque el título honorífico se le entregue el premio a *Street Fighter II: The World Warrior*.

STREET FIGHTER: THE MOVIE, 1995

Tras provocar en muchos usuarios tedio por la reiteración en el uso del mismo motor gráfico, sin variar *sprites*, personajes o escenarios, Capcom decidió renovar por partida doble la saga. Por un lado, gracias al acuerdo con Incredible Technologies lanzó en 1995 para Arcades, y posteriormente para PlayStation y Saturn, *Street Fighter: The Movie*, basado en el nefasto film con actores reales, protagonizado por **Jean Claude Van Damme** y **Raul Julia**. Si la película era bastante mala, el juego no le andaba a la zaga, utilizando las técnicas que le dieron éxito a Midway con su *Mortal Kombat*. Capcom/Incredible Technologies dieron luz a un engendro que poseía unas animaciones tremendamente cutres, unos personajes que, en las conversiones a 32 bits, aparecían totalmente descoloridos, en un título que no merece la pena ni para los coleccionistas.

La otra vertiente adoptada para renovar la saga, sí merece nuestra atención, ya que heredó la calidad de los clásicos *Street Fighter*, dando a luz una nueva sub-saga con tres entregas magníficas:

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIOR'S DREAMS, 1995

Capcom adoptó para la ocasión un aspecto manga/anime para el diseño de personajes, artworks y escenarios, aprovechando más intensamente las posibilidades del CPS-2, en un título sensacional en el apartado técnico y que quizá pecaba de tener pocos escenarios... muchos luchadores compartían localización. También se le achaca un número reducido de personajes, 13, contando a los tres luchadores ocultos: Dan, Bison y Akuma.

El título nos cuenta la historia ocurrida entre *Street Fighter* y *Street Fighter II*, presentándonos a luchadores como Adon, quien tras el primer torneo había desaparecido de la actualidad *Street Fighter*, al igual que Birdie, así como luchadores de *Final Fight: Guy, Sodom*, o nuevas incorporaciones como Dan Hibiki, Charlie (el compañero perdido de Guille) o Rose, la enigmática adivinadora. Clásicos de la saga como Ryu, Ken, Chun Li, Sagat, Bison o el todopoderoso Akuma también hacían acto de presencia.

El juego evolucionaba el sistema de *Super Street Fighter II Turbo*, con más Súper Combos por personaje, una mayor preponderancia de los combos gracias a los links, movimientos defensivos como el Alpha Counter, división de la barra de Supers en tres niveles que podíamos gastar en función del número de puños/patadas pulsados al desencadenar un Súper Combo, la posibilidad de protegernos por el aire, etcétera.

Convertido para Saturn y PSX, con disparidad de resultados: notable calidad en Saturn, y algo inferior en PlayStation, debido a los tiempos de carga y animaciones inferiores a los de la Saturn, por culpa de la menor memoria de vídeo de la consola. Sin embargo, ambos títulos tuvieron un gran éxito. Gameboy Color también recibió una adaptación algo mermada, pero de una calidad muy superior a otros títulos de lucha de la portátil de Nintendo.

STREET FIGHTER ALPHA 2, 1996

Sólo un año tardó Capcom en sorprendernos con una secuela del *Street Fighter Zero* (como lo conocían en Japón). Pese a la brevedad del descanso entre ambos juegos, este *Street Fighter Alpha 2* sorprendió a propios y a extraños con una calidad auténticamente brutal. Cinco nuevos personajes: Sakura, Dhalsim, Zangief de *Street Fighter II*, Rolento (*Final Fight*) y Gen (*Street Fighter*), nuevas técnicas como los Custom Combos, que nos permitían gastar la barra de energía en unos breves segundos enlazando cualquier movimiento normal y especial en unos devastadores combos, un escenario por personaje, además de una calidad y diseño excepcionales, una jugabilidad aún más depurada, alcanzando la categoría de mito del género. Este título podía encontrarse años después de su salida en muchos locales de maquinitas gracias a su calidad. Posteriormente se lanzaría la versión americana de la maquinita que añadía nuevos personajes ocultos, como Evil Ryu o Shin Akuma, así como versiones *Super Street Fighter II* (sin Supers), para algunos personajes.



Continuación...

Convertido para SNES, todavía nos preguntamos cómo logró Capcom un cartucho tan digno. Pese a la espera antes de los combates, necesarias para que el juego debía descomprimir los datos del cartucho. La versión de PSX tuvo como origen la versión japonesa de la maquinita, y pese a perder algunos frames de animación, como la entradilla de Zangief con su capa, o los reflejos en el escenario de Gen, era bastante buena. Saturn, por otra parte, recibió la versión más completa tanto a nivel técnico como de personajes (Evil Ryu y Shin Akuma estaban disponibles vía truco). Sin ningún género de dudas, uno de los juegos de lucha 2D más recomendables.

STREET FIGHTER ALPHA 3, 1998

Tras dos años de descanso Capcom lanzó este auténtico homenaje a la saga *Street Fighter*, que añadía personajes de *Street Fighter II* que no habían aparecido hasta la fecha, movimientos como los Major Counters, que permitían unos juggle combos (combos aéreos) sensacionales, modificación de los Alpha Counter y de las presas, que ahora se realizaban con el botón de dirección más dos puños/patadas, incluso aparecía una nueva barra que medía el excesivo uso del bloqueo y que provocaba un stun al ser vaciada. Además, el juego permitía seleccionar entre tres sistemas de juego diferentes o -ISMs, que se asemejaban a *Street Fighter Alpha 2* (Custom Combos), *Super Street Fighter II Turbo*, o las versiones anteriores de *Street Fighter Alpha*, multiplicando la duración del juego exponencialmente.

La calidad técnica del título era sublime, con los escenarios más detallados que hayamos podido apreciar en un juego de CPS-2, pudiendo pasar por una producción de CPS-3, al menos en este aspecto. Recibió conversiones para PSX, con nuevos personajes que no aparecían ni en recreativa, completando la totalidad de luchadores de *Street Fighter II* (Guille, Feilong, Dee Jay y Thunder Hawk), además de utilizar elementos 3D para explosiones y así aligerar la memoria gráfica del sistema de carga, explotando la PSX al límite en 2D, ahora que Sega Saturn, que era una consola mejor dotada para estos juegos, ya había muerto comercialmente. Un nuevo modo llamado *World Tour Mode* redondeaba una enorme profusión de modos de juego que hacían de este título una auténtica maravilla del género. Saturn (NTSC JP), también recibía su conversión, perfecta gracias al cartucho de cuatro megas, así como Dreamcast, todopoderosa en 2D, con la mejor versión de todas (incluye a CPU Bison con el verdadero Psycho Crusher). GBA recibiría una conversión más que decente, realizada por Crawfish, autores del *Street Fighter Alpha* para GBC, para cerrar este capítulo.

El título que puede considerarse como hemos dicho, un homenaje final a *Street Fighter* es sumamente completo, por plantilla de personajes, por escenarios, por calidad técnica, jugabilidad, sistemas de juego y modalidades de juego. Todo lo hace casi perfecto, siendo uno de los últimos títulos para CPS-2, y el último *Street Fighter Alpha*.

STREET FIGHTER III: NEW GENERATION, 1997

Segundo título en emplear el por entonces flamante nuevo hardware de Capcom, CPS-3, tras *Red Earth*, juego de lucha que pasó bastante desapercibido, y que ahora vuelve un poco a la actualidad al "donar" personajes para el nuevo vs. de *Capcom: Capcom Fighting Jam*. Este sistema, que venía con lector de CD-Rom incorporado, destacaba por las enormes facilidades que daba para dotar a los formidables sprites de un colorido mucho mayor, y de un número de animaciones exponencialmente superior frente al CPS-2, que hasta entonces había dado tan buen resultado a Capsule Computers.

Técnicamente el juego hace gala de la superioridad del nuevo hardware con efectos de zoom, unos sprites mucho más detallados, una paleta de colores insultantemente más amplia, así como una suavidad en las animaciones nunca vista hasta entonces. Ver movimientos como el Shoryuken en llamas de Ken o el Hadouken de los Shotokan, en el que vemos cómo se les hincha el kimono, cómo se les ponen los pelos de punta al más puro estilo Super Saiyajin, es una auténtica delicia. Uno de los personajes del juego, Elena, vio reducido su detalle en el dibujo para dotarla de un número de animaciones tres veces superior, lo que la hace ser uno de los personajes en 2D con más cuadros de animación de la historia de los videojuegos.

Este nuevo *Street Fighter* fue desarrollado intentando volver al clasicismo, y romper con la imagen de reiteración en conceptos y personajes de los *Street Fighter II* y *Street Fighter Alpha*. Para ello se renovó por completo la plantilla de personajes, dejando tan sólo a Ryu y a Ken como recuerdos de una época dorada. Otra de las novedades vino del sistema defensivo. Los Alpha Counter fueron sustituidos por los Parries, bastante poco intuitivos y que eran utilizados en exceso por la CPU, sin duda la lacra de la serie. Además, para aumentar el componente estratégico al seleccionar personaje, se estableció una selección de Súper Combo, entre varios disponibles, siendo éste el único movimiento especial que podíamos realizar, lo que limitaba el catálogo frente a *Street Fighter Alpha*. El juego tenía una barra de Stun, al igual que en *Street Fighter Alpha 3* y que una vez





Pero tras abusar de la defensa, nos quedaríamos con estrellitas. Su desarrollo era bastante más pausado y defensivo que en la serie *Alpha*, intentando volver a los inicios de la saga.

STREET FIGHTER III SECOND IMPACT: GIANT ATTACK, 1998

Ante la tan recepción otorgada al primer *Street Fighter III*, Capcom decidió mejorarlo con una secuela que intentaba aminorar varios de los detalles menos conseguidos, como el número de personajes, incluyendo a Urien, Akuma y a Hugo, así como los EX Moves, al más puro estilo *Darkstalkers*, versiones mejoradas de algunos golpes especiales, para disminuir el impacto negativo del hecho de disponer de un único movimiento de Super por personaje, y como tal, aunque como es conocido, podíamos elegir tras la selección de personaje, cuál de los dos o tres especiales disponibles queríamos tener.

Los escenarios del título fueron modificados, evitando caer en el error de la saga *Street Fighter II*, añadiendo variedad visual frente a New Generation. Técnicamente el título era idéntico, alguna animación modificada y poco mas. Nos encontrábamos con las mismas lacras de la anterior versión, los parries, y el desmesurado poder de Gill, el Emperador de los Illuminati que ejerce de jefe final, y que en su búsqueda por encontrar a los elegidos que sobrevivirán al inminente fin del mundo, nos pondrá las cosas muy difíciles gracias a su Especial Resurrection, además de a su desmesurado daño y prioridad.

STREET FIGHTER III THIRD STRIKE: FIGHT FOR THE FUTURE, 1999

En su búsqueda del *Street Fighter* perfecto, Capcom vuelve a actualizar esta sub-saga con una entrega absolutamente redonda. A la plantilla de personajes de *Second Impact* añadió cinco personajes: Q (quien nos recuerda a Darkman), Twelve (personaje que hace gala de unos efectos de morphing tremendamente vistosos, similares a los vistos en Glacius de *Killer Instinct*), Chun Li, Makoto y Remy (francés clon de Guille en cuanto a los movimientos). Además, se volvieron a renovar los escenarios, teniendo varias versiones de la BSO para cada round. De hecho, en este apartado el juego rompe por su extrema calidad.

También se incluye la curiosa posibilidad de seleccionar en cada combate entre dos rivales, para así evitar a alguno en especial, o enfrentarnos a otro al que tengamos especiales ganas.

El equilibrio alcanzado en este título, con una jugabilidad excelente pese a los parries y a Gill, lo ponen a la altura de los mejores *Street Fighter*: *Super Street Fighter II Turbo* y *Street Fighter Alpha 3*, aun teniendo en el recuerdo al *Street Fighter II* original.

Todos estos títulos fueron inicialmente convertidos a Dreamcast, los dos primeros en un recopilatorio llamado *Street Fighter III Double Impact*, y el tercero en una conversión directa, todos ellos pixel perfect. Al ser una consola "minoritaria", lejos del abrumador éxito de PS2, su impacto no ha sido muy elevado, pero la iniciativa de homenajear a la saga de Capcom, lanzándolo junto a *Hyper Street Fighter II* en Japón para PS2 y Xbox, en esta última confirmado con online, otorgarán la notoriedad justa a la calidad que atesora, ya que es junto a *Fatal Fury Mark of the Wolves*, el título más avanzado en cuestiones de animación, pese a no estar en alta resolución como los *Guilty Gear X* y *X2*, *X2 #Reloaded* de Arc System Works.

STREET FIGHTER EX, 1996

Lanzado para la versión de Capcom del hardware de PSX (ZN-1), distinta al System 11 de Namco, este título hacía gala de unos modelos en 3D algo toscos, al menos comparados con recreativas de la época como *Soul Edge ver. II* o *Tekken 2*. Más grave aún si lo compararamos con recreativas de *Model 2* como *Dead or Alive* o *Virtua Fighter II*. Al igual que en las entregas del *Torneo del Puño de Hierro*, se utilizaban unos fondos en 2D, mientras que el suelo sí estaba realizado en 3D. El desarrollo del título era completamente 2D, y ponía especial énfasis en los combos, gracias a la posibilidad de cancelar movimientos especiales en Supers (Super Cancel), y Supers entre sí, dando paso a combinaciones tremendamente creativas, como un puño agachado, Hadouken, Shinkuu Hadouken, Shinkuu Tatsumakisenpuukyaku, Shinkuu Hadouken, por poner un ejemplo. Así como el Guard Break, movimiento que dejaba al descubierto a rivales que abusaban de la protección, y que para más Inri podía ser seguido de un combo con Super Cancel.

Los personajes disponibles eran una mezcla de clásicos de *Street Fighter* como Ken, Ryu, Chun Li, Guile y Zangief, con nuevas creaciones de Arika: Pullum Purna, Skullomania, Cracker Jack, Hokuto, Doctrine Dark, Blair Dame, Darun Mister, Allen Snider, Hokuto o Kairi. Akuma, Bison y Garuda ejercían de jefes finales no seleccionables.

STREET FIGHTER EX PLUS, 1997

Esta nueva versión añadía personajes como Evil Ryu o Dark Hokuto, así como seleccionar a los jefes, completando una plantilla nada despreciable.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA, 1997

Ese mismo año aparecía la conversión a PlayStation de *Street Fighter EX Plus*, que añadía dos personajes como Sakura y Dhalsim, de ahí la coletilla Alpha. Algo inferior a la recreativa en cuanto a resolución, y con una conversión a PAL con unas enormes franjas que reducían sobremanera la parte utilizada de la pantalla, achatando la imagen y además de afectar a la jugabilidad por la reducción de la velocidad, haciéndolo algo bastante más lento que la recreativa. Fue aderezado con gran cantidad de modos de juego, entre ellos el fantástico Expert Mode que nos proponía la realización de 16 pruebas por personaje, desde golpes sencillos, a devolver bolas de fuego con el movimiento de bate de Cracker Jack o el puño de Allen Snider, combos salvajes, y algunos prácticamente imposibles que te harán conocer al dedillo el catálogo de combos de tu personaje, con combinaciones tremendamente dañinas. Sin ningún género de dudas, uno de los modos de juego más absorbentes de cualquier título de lucha que haya podido probar, constituye la modalidad de juego a la que más tiempo íbamos a dedicar. La cantidad de secretos del juego, en forma de personajes a desbloquear también le añadía durabilidad.

STREET FIGHTER EX 2, 1998

Un año más tarde, en 1998, aparecía este nuevo título que añadía aún más personajes a la plantilla como Blanka, Vega, Shadow Geist, Hayate, Sharon o Nanase. Mejoraba los modelados de los personajes, así como los escenarios, añadiendo nuevas técnicas como el Excel, bastante similar a los Custom Combos

de *Street Fighter Alpha 2* o el V-ISM de *Street Fighter Alpha 3*, y el Cancel Break, que te permitía hacer un unblockable a un rival que se estaba protegiendo de un golpe especial o super que estuviéramos ejecutando. Además existían nuevos especiales de nivel tres, llamados Meteor Combos, tremendamente espectaculares.

El juego sigue las mismas premisas del anterior, desarrollo 2D, gran preponderancia de los combos, con el Super Cancel o el Excel, así como una IA bastante conseguida. El gran número de personajes y técnicas así como su completísima jugabilidad lo hace un título muy interesante, aunque no os dejéis engañar por las apariencias, pese al uso de las 3D, este título debe considerarse como 2D por su desarrollo, aunque la menor velocidad frente a recreativas punteras como *X-Men vs Street Fighter* hizo que algunos fans de la lucha lo despreciaran.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS, 1999

PlayStation recibió sorpresivamente, cuando ya nadie lo esperaba, la conversión de la versión mejorada de *Street Fighter EX 2* que añadía personajes como Area, Sagat, Vulcano Rosso, Cycloid Beta o la versión mejorada de Bison. Toneladas de modos de juego, secretos, Expert Mode de nuevo, Maniac Mode, igual que el anterior pero con pruebas que inicialmente, y en muchos casos, aún hoy en día te parecerán imposibles, Fases de Bonus como los Barriles, hacen de este título, que aprovecha bastante bien el hardware de PSX, una realización muy superior a la vista en SFEX Plus Alpha. Pese a que de nuevo tuvo una conversión PAL paupérrima, un juego bastante recomendable, aunque el exceso de *Street Fighters* aparecidos en el mercado, hizo que sólo los fanáticos del género, y no todos (ya que muchos de ellos consideraban a un *Street Fighter en 3D* como una aberración), pudieran disfrutar de su calidad.

STREET FIGHTER EX 3, 2000

El lanzamiento de PS2 vino acompañado con una versión "mejorada", al menos en teoría, de *SF EX 2 Plus*, que añadía modalidades de juego para cuatro personajes, modificaba el modo arcade con combates en condiciones muy especiales y permitía la personalización de un personaje llamado Ace. Se explotaba el modo Tag con los movimientos combinados, los Critical Parade, Emotional Flow, Meteor Tag Combos, Momentary Combos y otras técnicas que dotaban al título de gran inconsistencia, ya que daba la impresión de haber sido realizado con prisas. Comparado con Tekken Tag Tournament, un título prácticamente de lanzamiento, *SF EX 3* no tiene nada que hacer, inferior en todos los aspectos a *SF EX 2 Plus*, constituyó un triste cierre para esta sub-saga, que aunque no salió directamente de las manos de Capcom, sí tiene la suficiente personalidad y calidad como para ser reflejado al lado de los títulos que hemos venido comentando en estas páginas.



CROSSOVERS

LOS GRANDES DE LA LUCHA CALLEJERA EN OTROS VIDEOJUEGOS



STREET FIGHTER Y LOS CROSSOVERS

"Tras casi dos décadas de vida, *Street Fighter* permanece en el gusto de los gamers. No sólo por la fama de sus míticos seriales; sino también por su destacada presencia en otros títulos de la firma Capcom. En el mundo fantástico del arcade cualquier locura tiene sustento.

EL AÑO DE LOS CROSSOVERS

Durante 1994 inicia la segunda revolución de los arcades de combate, tras la aparición de los *crossovers*. En este año, SNK y Capcom –cada uno por su lado– lanzan al mercado sus primeros *crossovers* (una fusión de dos o varios juegos de una misma empresa, y con personajes involucrados en intensas peleas). SNK presenta su primer *The King of Fighters*.

Mientras, Capcom recurre a la fórmula de los héroes del cómic en *X-Men, Children of Atom*. Esta segunda revolución de nuevo implica al mítico *Street Fighter*. El nuevo videojuego de Capcom va más allá de lo inimaginable, pues si bien mantiene su jugabilidad (basada en los seis botones y el juego 2D), destaca por sus interesantes variaciones.

Por un lado, incorpora al estilo de lucha una serie de combinaciones de golpes; y la lucha en dos niveles, lo cual hace más que espectaculares las batallas entre los grandes personajes del serial *X-Men*. No obstante, el dato importante radica en la participación del antagonista favorito de *Street Fighter*: Akuma (Gouki en Japón), el personaje secreto del juego.

Un año más tarde, la misma empresa [illegible] este nuevo modo de juego y de trama en *Marvel Superheroes*, y de manera tímida se inclinaría por el *crossover*, gracias a la presencia de Anita, una niña con poderes maléficos que originalmente surgió en el título *Darkstalkers*. Sin embargo, *X-Men vs Street Fighter* (1996) consolidaría aquella idea de la amalgama de títulos, personajes y estilos de juego.

Se perfeccionó el estilo de juego aéreo y los combos se hicieron más certeros, y se mantuvo la barra de energía. Aunque el modo uno vs uno, se modificó para dar paso al combate en parejas. Los movimientos especiales adquirieron mayor espectacularidad y basta recordar la combinación especial de poderes que reúne el ataque de los dos peleadores.

Después de enfrentarse a los personajes del serial *X-Men* y tras el éxito que provocó el juego, Capcom internó a los *Street Fighter* en cruentas batallas contra los poderosos del universo Marvel. El título –un tanto obvio–, *Marvel Superheroes vs Street Fighter*. Y si Ryu, Ken o Zangief ya habían enfrentado a Wolverine o Cíclope, ahora lucharían con rivales como el Capitán América, Spiderman o Hulk.

Pero, un año más tarde la empresa de videojuegos realizaría un par de *crossvers* todavía más notables.

DOS UNIVERSOS PARALELOS

En 1998, Capcom inundó las salas de *arcades* con el primer *Marvel vs Capcom*, uno de los mejores *crossovers* de toda su historia. En el título se retomaron todos los aspectos positivos de las luchas Marvel- *Street Fighter*, pero con gratas y emocionantes novedades. Los equipos se dividieron en dos grupos; el primero, conformado por los peleadores principales, y un segundo integrado por los personajes secundarios.

El primer grupo sirvió para seleccionar a los integrantes de la pareja retadora, verdaderos combatientes de estirpe: Spiderman, Capitán América, Venom



y Warmachine de Marvel, y Chun Li, Ryu, Ken, Zangief, Jin, Megaman y Strider del universo gamer.

Por otro lado, el segundo grupo fungió como elemento de estrategia (combinación de golpes y poderes especiales, por ejemplo), entre otros lo integraron: Tia, Sentinel, Soldier, Anita, Lou, Michelle Heart, Sir Arthur, Saki, Ton-Fu, Devilot, Psilocke, Gambit, Iceman, Cíclope, Storm, Jubilee, Thor, Colossus, Nick Fury y Rogue. La mezcla de universos resultó tan atractivo que un año más tarde Capcom crearía su obra maestra.

Con *Marvel vs Capcom 2: The Age of Heroes*, la empresa logró uno de los niveles más altos de juegos de combate. En él crecieron los aspectos visuales, al utilizar escenarios 3D. Por otro lado, el juego destacó por su originalidad, no sólo en diseño de sus personajes, cerca del estilizado manga de estrambótico colorido; sino también en la innovación en su modo de juego clásico.

La velocidad de los combates aumentó, a grados de fluidez insospechados; además los equipos aumentaron sus integrantes, para consolidar la idea de las tercias (o relevos australianos, para los que gustan de la lucha libre). Destacó también su banda sonora repleta de grandes efectos y de temas electrónicos, junto a estridentes guitarrazos para acompasar los violentos embates.

Marvel vs Capcom 2 se consolidó a partir de un elenco impresionante, con nueva apariciones dentro del mundo *crossover*, como la sensual Felicia de *Darkstalkers*; el regreso de Iceman y Spiral de *X-Men, Children of the Atom*; Dr. Doom, de *Marvel Superheroes*; y la primera aparición en *crossovers* de GuilLe y Vega de *Street Fighter* y de Cable de los cómics Marvel.

Las famosas barras de energía cambiaron, ahora su variedad también implicó un estilo diverso en la ejecución de los movimientos especiales. El juego se nutrió de otras combinaciones de golpes, como los súper ataques, en los cuales intervienen los tres peleadores para lograr un hiper combo finish. Además, dos de los personajes del equipo intervienen en el mismo plano, para mermar al rival o al rescate del compañero dominado.

Con este juego, los *crossvers* y la misma Capcom lograría un nivel creativo notable. Años más tarde, la crisis de los *arcades* (gracias al crecimiento de las consolas y el juego on line), vislumbraron fórmulas desesperadas y un tanto *sui generis*, las cuales incluso reunirían a los otrora grandes rivales.

SNK Y CAPCOM, ¿JUNTOS EN UN VIDEOJUEGO?

Para algunos, la unión de las dos empresas significó el viso de decadencia de los *arcades*; otros consideraron fortuita la fusión de títulos y personajes. El primer intento resultó un tanto fallido, el título: *Capcom vs SNK*. Este videojuego parecía destinado al fracaso, pues sus gráficos, aunque de calidad notable, no ocultaron su confuso y hasta torpe modo de juego.

El primer defecto radicó en la lentitud de la batallas. De igual forma, la selección de energía o poder de cada personaje se construyó de manera desequilibrada, gracias a que se le atribuyó un rango de importancia menor a ciertos personajes, algunos muy del gusto de los fanáticos (Blanka de *Street Fighter*, por ejemplo). Los equipos se tonaron caóticos, pues sólo podía integrar tercias con peleadores de menor calidad.

SNK protegió a sus luchadores estrellas, como Kyo o Iori; y Capcom dio gran poder a Ken o Guille. En cuanto al uso de los botones, *SNK* impuso su estilo clásico de cuatro; pero en cuanto a la velocidad, hiper combos finish y movimientos de definición, los personajes de Capcom salieron airosos. Por tales motivos, la mayoria de los seguidores de ambas empresas quedaron descontentos.

Poco después se vislumbró una segunda parte, la cual pasó sin pena ni gloria; pese a que se corrigieron varios defectos. El golpe final de la fusión de universos llegaría con dos batallas más, la segunda sin duda la más interesante: *SVC Chaos: SNK vs Capcom*. Su aparición vislumbró el negro panorama de los videojuegos de pelea de 2D, un tanto rebasados por los planeamientos 3D al estilo Tekken.

El título volvió a los encuentros clásicos uno vs uno, y confrontó a los peleadores más notables de ambas empresas. También aumentaba el nivel de velocidad y equilibraba las fuerzas entre uno y otro. Por fortuna rescató a personajes un tanto relegados, como Balrog de *Street Figther* o Gesse Howard de *Fatal Fury*. Además de un impresionante desfile de personajes secretos, entre ellos apareció una versión siniestra de Ken: el poderoso Evil Ken.

Sin duda, el último gran episodio de los crossovers y tal vez de los *arcades* y su popular género.

PARA EL ANECDOTARIO

-*Super Puzzle Fighter II X* (1996): la versión puzzle de los personajes de *Street Fighter* y *Darkstalkers*.

-*Pocket Fighter* (1997): pequeños contendientes de *Street Fighter, Dark Stalkers* y *Red Earth*, sortean grandes batallas para conseguir las gemas del poder.

Maestra TOKIYO TANAKA

CÓMICS y ANIMACIÓN JAPONESA

LAS CARACTERÍSTICAS DEL UKIYO-E Y SU INFLUENCIA EN EL CÓMIC JAPONÉS

Sorprende encontrar la influencia del Ukiyo-e que surgió hace cuatro siglos en el cómic japonés. Las figuras, las poses, las vestimentas, los colores y las escenas presentan las características y estéticas del Ukiyo-e. Es probable que esta cualidad distinga a los cómics japoneses de los occidentales y atraiga a los lectores juveniles que están en busca del nuevo mundo artístico.

Los primeros Ukiyo-e aparecieron en Japón en el siglo XVII en la ciudad de Edo, la actual Tokio que, siendo la mayor ciudad de su época, engendró una cultura civil muy particular. Estas láminas muestran con gran expresividad la vida de este período. En general se trata de xilografías, es decir, grabados realizados por xilógrafos y grabadores según un modelo pintado. El proceso inicia con un dibujo por el pintor, quien luego lo pega sobre la plancha de madera y lo graba dejando las líneas pintadas en el grabador y, por último, lo imprime con xilógrafos manuales. Generalmente se formaba un equipo de tres especialistas, o sea, el pintor, el grabador y el xilógrafo. A pesar de que los trabajos realizados eran de excelente calidad, ellos seguían siendo simples artesanos y no gozaban de renombre como los artistas formales de bellas artes en aquella época.

Las xilografías eran baratas, lo cual permitía producir un mayor número de ejemplares. Con el fin de poder satisfacer la mayor cantidad posible de la demanda de compradores, se ofrecieron los motivos más distintos en las versiones más variadas: escenas de la vida cotidiana en Edo, vistas diversas de lugares famosos, escenas eróticas, entre otros. Especialmente era grande la demanda de escenas sobre las casas públicas y los teatros de Kabuki, donde los habitantes de Edo buscaban diversión y recreo. Las estampas de Geisha, así como de las jovencitas que servían en las casas de té, se designan con el término genérico Bijinga (cuadros de mujeres hermosas). También eran muy codiciadas las estampas de actores interpretando papeles conocidos del teatro Kabuki.

La palabra Ukiyo-e puede interpretarse como el dibujo sobre el mundo que fluye o flota. “Ukiyo” significa un mundo irreal y “e” quiere decir dibujo o pintura. La mayoría de las modelos del Ukiyo-e eran mujeres hermosas del barrio de placer llamado Yoshiwara en Edo. Este barrio era cercado prácticamente por un muro. La única entrada de madera permitía el acceso a los hombres que buscaban placeres. En el interior del barrio prohibido, trabajaban y vivían las mujeres para este fin. Las mujeres comunes y los niños no tenían acceso al barrio.

Este lugar fue construido a propósito como un mundo de placer para sentirse muy lejos de la vida real. Al mismo tiempo, el teatro Kabuki, en el que sólo trabajaban los hombres actores inclusive en los papeles femeninos, ofrecía al público un mundo fantástico que no se encontraba en la vida cotidiana. Los ciudadanos de Edo iban a verlo en busca de un momento irreal y divertido. Ambos lugares, tanto el barrio como el teatro Kabuki, originaron el nombre Ukiyo-e, ya que los motivos trataban de personajes del mundo irreal ,o sea, “el mundo que flota ”.

Facultad de Filosofía y Letras,
Centro de Enseñanza para Extranjeros, UNAM






CONEXION
MANGA
ESPECIAL DVD
STREET FIGHTER



MERCHANDISING PARA FANS DE STREET FIGHTER






LO QUE DEBES TENER SI ERES UN VERDADERO FAN

Desde que salió *Street Fighter*, allá en el año de 1987, los videojuegos de peleas han tenido gran aceptación, pero éste en particular es uno de los más reconocidos, y seguramente no aguantaste las ganas de jugarlo y estás tan envuelto en esas peleas que hasta te sabes todos y cada uno de las diferentes combinaciones para los combos; además de que te la pasas en las maquinitas retando a todos para demostrar que eres un verdadero peleador de *SF*, ¿pero crees que eso es suficiente para considerarte todo un fan de *Street Fighter*?



Porque no basta con que te la pases jugándolo todo el tiempo, hasta que tus padres te dicen que ya eres un flojo y que te va a dar artritis. Ya que si eres uno de esos fanáticos que hasta en sus sueños cree ser Ryu, o Blanka, no puede faltar en tu gran colección, varios de los productos relacionados con este videojuego.



PARA UN BUEN COLECCIONISTA

Para comenzar, debes tener forzosamente todos y cada uno de los videojuegos habidos o por haber, ya sean los clásicos y conocidos. También salen al mercado unas versiones en donde aparecen algunos de los personajes contra otros, ya sea de otros juegos o de personajes de historieta, como el de Marvel vs. Capcom, el de *Street Fighter* vs. *X-Men* y el de Capcom vs. SNK y los que les siguen, incluso unos contenían figuras de colección en la caja y cómics por su 15° aniversario. También está el Battle Pack Display, que era una versión especial que enseña todos los trucos para el juego y volverte un experto. Pero si eres uno de esos que ve una copia de una extraña versión pirata, entonces no te puedes perder un juego para tu celular que se llama *MIDP Street Fighter 1.0.2*. Ahora que si eres uno de esos que busca verdaderas rarezas como ediciones limitadas, entonces debes tener el *SF 2 Alpha* para Sega Saturn y Nintendo, y *SF III* para DreamCast.

Sin embargo, eso es lo básico, porque para que tu experiencia y las horas de peleas duren más y más, están los controles exclusivos de *SF*, los cuales también salen al mercado por su aniversario y son para el Play Station 2. Son tres diferentes, ya que traen a Ken, Chun-Li y Akuma en holograma con tres posiciones diferentes. Hay que destacar que estos dibujos fueron hechos por los dibujantes de la serie de cómic, y claro, cuentan con su certificado de autenticidad, lo que hace que su precio para un coleccionista se eleve, además de que el diseño del control es especial para que sea más fácil de manejar a la hora de los trancazos. Pero aparte, en Japón salió otro que era un joystick de edición especial, también para PS2 y para Xbox, para que recordaran sus peleas en las maquinitas.

Por otra parte, y con el afán de conocer más la historia de *SF*, puedes leer los mangas, que son: *Street Fighter II* que salió en 1993, y Super Street *Fighter II Cammy* de 1994. Y en 1996 aparece *Sakura Ganbaru*, y en ese mismo año *Zero* o *Alpha*. De 1997 a 1998 se publica el *SF III, Ryu Final*.

Ahora que eso no es suficiente, porque una cosa es verlo en el juego e impreso, pero otra muy distinto es mirarlo completamente animado, y para que no te quedes con las ganas, los de Capcom en colaboración con estudios de animación se lanzan a la creación de películas, OVAS y series, los cuales se basan en su mayoría en los mangas. Y para comenzar lo hicieron con *SF II*, una película animada que salió en 1994, que trata de la organización Shadowland y sus planes de apoderarse del mundo con contrabando y vandalismo; así es como comienzan a reclutar a diferentes peleadores de todo el mundo, hasta que dan con Ryu, Chun-Li y otros, quienes impiden los planes de Bison y su organización.

Después se lanzó *SF II V* (de victoria), ya una serie de televisión con 29 capítulos, los cuales se realizaron en 1995. En [illegible] nos muestran el viaje de Ryu y Ken a través de todo el mundo para conocer nuevos estilos de peleas, y nuevamente se encuentran con la organización Shadowland. Esta serie se transmitió por Cartoon Network.

Hay otra serie de solamente 26 capítulos, en donde el Coronel Guille viaja con el Circuito Global de Torneo, con la finalidad de esconder su identidad como líder de un grupo de luchadores, que son los Street Fighter.

Street Fighter Alpha es una película animada que salió en el año 1999, y también la encuentras como *Street Fighter Zero*. Nos muestran un poco acerca de la vida de Ryu y sus técnicas para controlar el poder Dark Hadou, así como la extraña aparición de un supuesto hermano perdido de nombre Shun. Y de ahí nos saltamos hasta el año 2005, cuando sale *SF Zero 2* o *Alpha 2 Generations*, un OVA que trata acerca de que Ryu quiere convertirse en un gran maestro de las artes marciales, por lo que se enfrenta a varios rivales.

Como puedes ver muchos de estos títulos hacen referencias a los de los videojuegos, y por lo tanto las historias, por lo que no te será difícil seguir el hilo de la trama.

Pero estos animes no son lo único que puedes ver en pantalla, de hecho hay una película que hasta llegó al cine; una que es actuada por personas de carne y hueso, como **Jean Claude Van Damme**, y realizada en el año de 1994. Muchas la catalogan como mala, pero sin duda, si eres un fan de *SF* ya la viste y no te importan ese tipo de comentarios negativos. Y como todos merecen una segunda oportunidad, se rumora que ya quieren hacer una segunda parte, sólo que no se tienen datos exactos, aunque se sabe que será dirigida por **Andrzej Bartkowiak** y que está en pre-producción; así que posiblemente se empiece a filmar a principios de 2008.

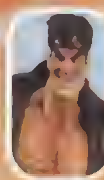
ARTÍCULOS Y MÁS ARTÍCULOS

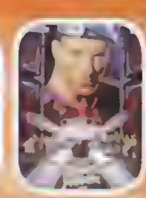
Otros artículos que no te puedes perder son las figuras de acción, en un principio salieron unas que solamente posan, pero más tarde las mejoraron y las hicieron articuladas. Entre las tantas que puedes encontrar están las de Adon, Remy, Ken, Ryu, Shin Akuma, T. Hawk, Cammy, Maestro Gouken, Balrog, Gen, Guile, y por supuesto Chun-Li. También existen otras figuras que se llaman mini mates, que son para los juegos de block, y por cierto, muy pequeñas.

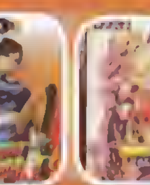
Ahora, que si te gusta adornar tu cuarto o cuadernos, o cualquier superficie que quieras, están los posters, que por supuesto, los hay originales y los que venden en el mercado. El chiste es tenerlos, no importa de dónde los saques, porque son más las ganas de tener a Ryu o a Bison en una de sus famosas poses para inspirarte a la hora de jugar o a Chun-Li, y para soñar. De igual manera, están las playeras que aunque estén pésimamente mal impresas, no te importa mucho ya que sale Ken haciendo su poder, o Chun-Li modelando su traje; te las pones cada vez que sales o vas a jugar, para que te den un extra a la hora del combate o simplemente para ser la envidia de todos. Pero para más precisión en los combos, hasta te inscribiste al karate para tener un traje como el de Ryu o el de Ken, o incluso querer vestir a tu chica o a tu vecina como Chun-Li, o cualquier otro, el chiste es tener uno de los trajes de tu personaje favorito.

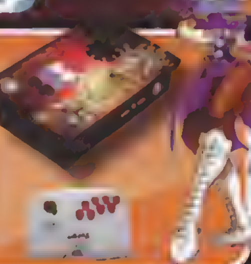
Por último, están los juegos de cartas, claro no hay una colección completa sin uno de éstos, que más que jugar con ellas son para atesorarlas. Se llama *Street Fighter® Collectible Card Game*, del cual hay varios *desk*, y cada uno de ellos coniene 60 cartas, las cuales son para empezar a jugar, así como las reglas.

Sin mencionar los llaveros, plumas, pulseras y muchos otros productos, que por el simple hecho de tener un personaje o las letras de *Street Fighter*, es suficiente para que los compres sin importar lo que cuesten, ya que nunca se sabe si los volverás a ver; y con eso basta para que entres en las grandes listas como un verdadero fan de este videojuego.



UDON... MUCHO MÁS QUE STREET FIGHTER



Considerando la popularidad del manga y su influencia en los últimos años, no es de extrañar que hayan surgido gran cantidad de proyectos, orientados al estilo manga y que reconocen influencias asiáticas.

UDON es uno de estos proyectos, que surgió en 2001, afiliado primero con Studio XD y posteriormente con Devil's Due Publishing; para 2005 se volvió un estudio completo y está localizado en Ontario.

El cómic más famoso de UDON es, sin duda *Street Fighter*, sin embargo, este estudio no ha limitado sus actividades, sus colaboraciones artísticas cubren revistas, imágenes para empaque para juguetes, libros infantiles y portadas para videojuegos (en los cuales destacan *Robotech Battlecry*, las distintas series de *Darkstalkers* y *Street Fighter* para PlayStation 2). Pero en el terreno de los cómics es donde ha estado su área de actividad más intensa, con títulos como los siguientes:

Agent X

Realizado por **Gail Simone** este comic narra las aventuras de Nijo Minamiyori (conocido mejor como Alex Hayden) un mercenario que surgió en la serie *Deadpool*, y cuyo cómic conserva el mismo estilo ácido, paródico y humorístico. Desafortunadamente esta serie fue cancelada.

Cable and Deadpool

Varios de estos cómics han sido realizados por estudio UDON. Esta serie narra las aventuras de Nathan Dayspring (Cable) y su conflicto con el desesperante, atosigante y medianamente incompetente Deadpool, quien tiene una rivalidad que raya en lo ridículo contra Cable, quien cínica y descaradamente lo usa como le viene en gana en provecho de su muy misteriosa agenda. Esta serie sigue adelante con frecuentes colaboraciones de UDON.

Cannon Busters

Aunque apenas tiene tres números, este cómic recibió muy buenas críticas. Es el típico equipo con integrantes muy extraños y distintos entre sí:



Philly the Kid: la versión de otro mundo de Billy the Kid... un niño bandido del oeste.

Sanberry: una robot femenina separada del Príncipe Toji, su dueño.

Príncipe Toji: el gobernante de ese mundo alternativo.

Lock: El tipo silencioso oscuro y misterioso, con una agenda igual de misteriosa, que puede poner en peligro al mundo, y que sin duda lo pondrá en contra de sus compañeros de equipo.

9nine: Un ronin alcohólico que asiste a Sanberry en su búsqueda.

Casey Turnbuckle: Un asistente de mecánica y velocista de todo lo que sea máquina voladora.

La serie será compilada como novela gráfica con nuevas adiciones.

Deadpool en su propio cómic

El irritante personaje conocido como "Mercenario Bocazas", acosa al mundo Marvel con nuevas y locas aventuras. La serie fue cancelada y tuvo un serial spin-off con Agent X, quien resulta ser el mismo Deadpool.

Sentinel

La historia de un genio de la mecánica adolescente quien, para librarse de los abusadores en su escuela, decide robar un sentinel que se encuentra en el deshuesadero en que su padre trabaja. El plan sale muy bien y verdaderamente el mejor amigo de un adolescente perdedor es un sentinel... si éste se mantiene lejos de los agentes del gobierno que lo persiguen. Este cómic fue cancelado en el número 12. En una miniserie posterior, nuestro adolescente busca a su nuevo mentor mientras el gobierno manda a otro sentinel en su busca.

X-Men Evolution

La versión en cómic de la caricatura, si bien fue principalmente un proyecto de Studio XD, UDON tuvo una fuerte participación en este proyecto. Sin embargo, el cómic no gozó de una buena recepción y fue cancelado antes del número 10.

Vampi

En un futuro lejano en el que los débiles sufren, una chica con actitud decide oponerse a los que abusan de su poder, con la ayuda de sus poderes vampíricos y un genio de los mil diablos...

Exalted

La adaptación al cómic del juego de RPG de White Wolf del mismo nombre, sobre un mundo dominado por una casta de seres poderosos (los Dragon Blooded) que eliminó a los hijos del sol, los Solar Exalted; sin embargo, el regreso de éstos amenaza con destruir el orden de los Dragon Blooded. La llegada de los Lunar Exalted y los oscuros y corruptos Abyssal Exalted amenazan con traer una nueva era... que quizá no sea la mejor. La historia trata de un joven común y corriente que descubre que tiene los poderes de un dios... y que su gente lo considera un anatema que debe ser destruido.

Sin embargo, lo más conocido del trabajo de UDON ha sido sus adaptaciones de videojuegos de CAPCOM:

Street Fighter

La adaptación al cómic del famosísimo juego, con algunos cambios ligeros en la historia, representa la más poderosa franquicia que posee UDON, y la más redituable, al grado que el cómic de *Street Fighter 2* ocasionó que los demás cómics de UDON sufrieran fuertes retrasos.

Darkstalkers

Otro famoso videojuego. UDON realizó una miniserie que se detuvo abruptamente en el número seis.

Otro rubro importante es su adaptación al cómic de la serie animada *Robotech*, para la editorial Wildstorm, la cual comenzó en 2002 y sigue editándose.

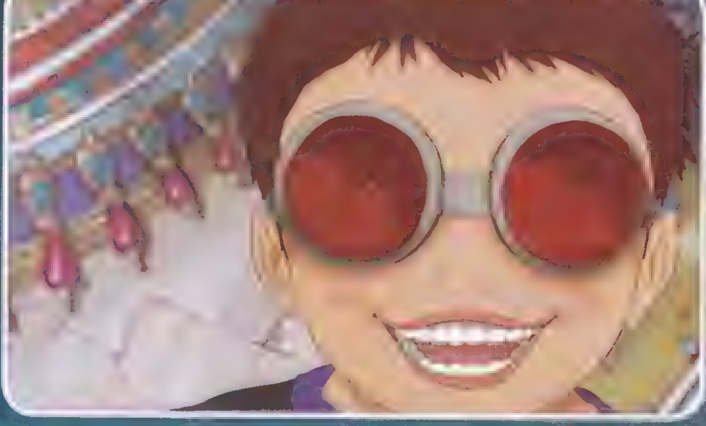
UDON también ha hecho un esfuerzo traduciendo y publicando mangas de Capcom como *Onimusha*, *Masahiko Nakahira's Street Fighter Alpha* manga y de *Masahiko Nakahira's Sakura Ganbaru*. Además, ha incursionado en el terreno de los dibujos animados al diseñar los escenarios para la serie *Dragon Booster*.

Udon es un buen ejemplo de lo difícil que es consolidarse como un estudio en el volátil mundo de los cómics, en que por mucha calidad que tenga el cómic, los fans son difíciles de atraer, especialmente por lo complicado que es consolidar un nuevo concepto en un mundo repleto de súper héroes; sin embargo, UDON sigue adelante, haciéndose de un nombre importante en la industria donde los débiles perecen rápidamente.



Por Sergio A. Ubaldo S.

El gran escaparate de la fantasía...



EDICIÓN 40 DEL FESTIVAL DE SITGES

Desde hace varias décadas, el Festival de SITGES transformó la manera de apreciar las cintas del serie B. En 2007 cumple 40 años, con lo mejor del terror, la ciencia ficción, la animación y otros subgéneros de reciente fama, como el gore.

UNA PEQUEÑA HISTORIA



Durante 1968 se constituyó el primer gran escaparate del cine fantástico en el mundo: SITGES Festival Internacional de Cinema de Catalunya con una sólida trayectoria. Este constituye un estimulante universo de encuentro, exhibición, presentación y proyección de este género cinematográfico de alcance mundial.

Al principio SITGES nació como 1ª Semana Internacional de Cine Fantástico y de Terror. Sin embargo, ya es una cita obligada para los amantes del cine, y para el público deseoso de conocer las nuevas tendencias y tecnologías aplicadas al cine y al mundo audiovisual. A través de su historia, y gracias a su importancia, a él acuden personalidades de la talla de **Terry Gilliam**, **John Woo**, **Roger Corman** o **Guillermo del Toro**.

En sus pantallas se proyectaron aquellos filmes que después se convirtirían en grandes clásicos del género. Basta mencionar que en su primera edición aparecieron dos grandes clásicos: *La danza de los vampiros* de **Roman Polanski** y *Alphaville* de **Jean-Luc Godard**; y en el segundo año, *Drácula* de **Terence Fischer**.

Además, el festival ha mostrado los trabajos de otros directores de culto: **Mario Bava**, **Dario Argento**, **George A. Romero**, **Takeshi Gitano**, **Paul Verhoeven**, **Peter Weir** o los hermanos **Pang**. Y en dos ocasiones (1977 y 1991) sus retrospectivas homenajearon al cine fantástico mexicano.

SITGES 2007 SECCIÓN DE LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN

AACHI & SSIPAK (COREA DEL SUR, 2006)

La parodia de **Joe Bum-jin** destacó como el mejor largometraje de animación. En la ciudad de Shit City, el gobierno se quiere hacer con el monopolio de la última fuente de energía: los excrementos. Una tropa de bebés fuera de la ley, un cyborg policía y sobre todo, los antihéroes Aachi y Ssipak, son los protagonistas de esta irreverente fábula futurista.

TEKKONKINKREET (JAPÓN, 2006)

La cinta de animación *Michael Arias* obtuvo una mención especial. El filme, basado en el manga de **Taiyou Matsumoto**, combina la animación tradicional con la tecnología 3D y logra un historia de poesía urbana. En un rato de "fortuna", Kuro y Shiro vivirán la aventura de su vida, pues enfrentarán a una banda yakuza y sus aliens asesinos.

TALES FROM EARTHSEA / GEDO SENKI (JAPÓN 2006)

Goro Miyazaki (heredero de la grandeza de **Hayao Miyazaki**), adapta de manera casi mágica la popular saga *Historias de Terramar* de la escritora **Ursula K. Le Guin**. Este compendio de personajes fantásticos –magos y dragones, por ejemplo–, aderezan la historia del príncipe Arren, quien tras una crisis afrontará su verdadero destino.

VEXILLE / BEKUSHIRU: 2077 NIPPON SAKOKU (JAPÓN, 2007)

Cinta futurista realizada totalmente en 3D por el veterano de los efectos visuales, **Fumihiko Sori**, que destaca por su gran banda sonora. En 2077, un caótico futuro nos muestra al Japón rodeado por un impenetrable escudo electromagnético, a causa de un confuso decreto de la ONU; del otro lado del mundo, Estados Unidos planea atacar con un equipo de fuerzas especiales, comandado por Vexille.



A CONSIDERAR...

THE PEARCE SISTERS (2006)

Un excelente cortometraje de animación de Luis Cook, vencedor en su categoría. El relato muestra a las siniestras hermanas Lol y Edna Pearce, y su encuentro con un náufrago, quien ha roto su pasmosa cotidianidad. Una historia con amor, soledad, algo de *gore* y violencia.

I'M A CYBORG BUT THAT'S OK (COREA DEL SUR, 2006)

La película de **Park Chan-wook** consiguió el premio al mejor guión, gracias a su ácida visión futurista y su humor negro. A través de escenas de acción desenfrenada y momentos de gran emotividad, se vislumbra el retrato de una adolescente que niega ser de carne y hueso, pues cree ser un cyborg.

SUKIYAKI WESTERN DJANGO (JAPÓN, 2007)

Dirigida por **Takashi Miike**, y premiada en la categoría de diseño de producción y fotografía. Un verdadero cóctel de influencias: un *spaghetti western* vestido de jidai-geki, con diálogos hilarantes y duelos de brillantes revólveres y katanas. La historia el enfrentamiento de dos clanes rivales, el rojo de los Heike y el blanco de los Genji.





BRAVE STORY (JAPÓN, 2006)

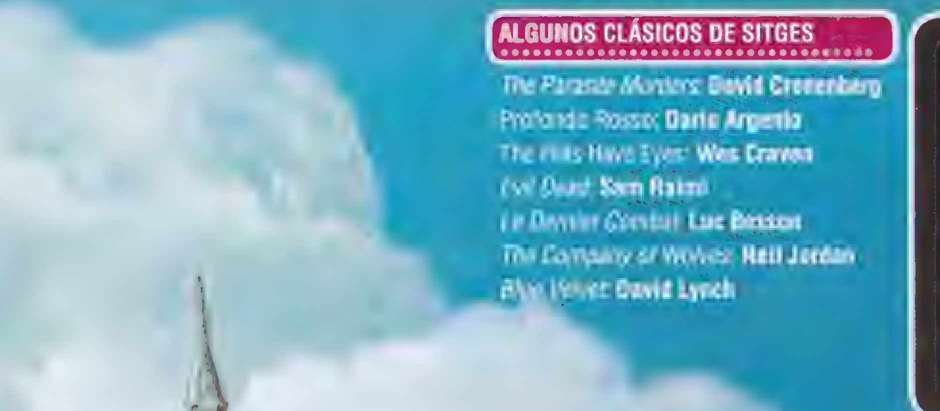
A través del espectáculo del 3D y la elegancia del 2D, **Koichi Chigira** recrea una historia de aventuras de un niño, quien se internará en un mundo fantástico para rescatar a su familia. Influenciado notablemente por el estilo visual de Miyazaki, la cinta va más allá del mensaje simple de las cintas infantiles.

YOBI, THE FIVE-TAILED FOX / CHEONNYEON-YEOU, YEOUBI (COREA DEL SUR, 2007)

Lee Sung-kang, autor de *My Beautiful Girl, Mari*, adapta de manera poética la "terrorífica" leyenda del zorro de nueve colas que desoja de su alma a las personas, y la transforma en una apuesta entrañable, divertida y con gran colorido. Su protagonista, un cachorro de sólo cinco colas (todavía), quien vivirá grandes aventuras con ¿pechonchos y peludos alienígenas?

FREE JIMMY (REINO UNIDO-NORUEGA, 2007)

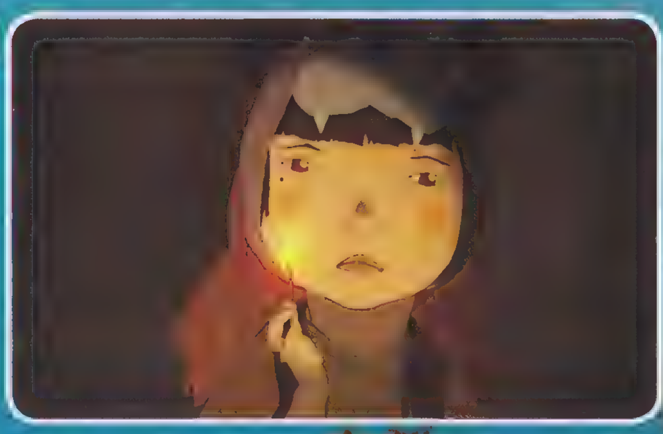
Un filme de **Christopher Nielsen** alejado del público infantil, aunque con una visión más general, enrevesada e interesante, tan cerca de una parodia amalgama de [illegible] y *Trainspotting*. En esta comedia –digital– elevada de acción y humor negro, cuatro delincuentes junkies deberán rescatar a un elefante adicto a las drogas.

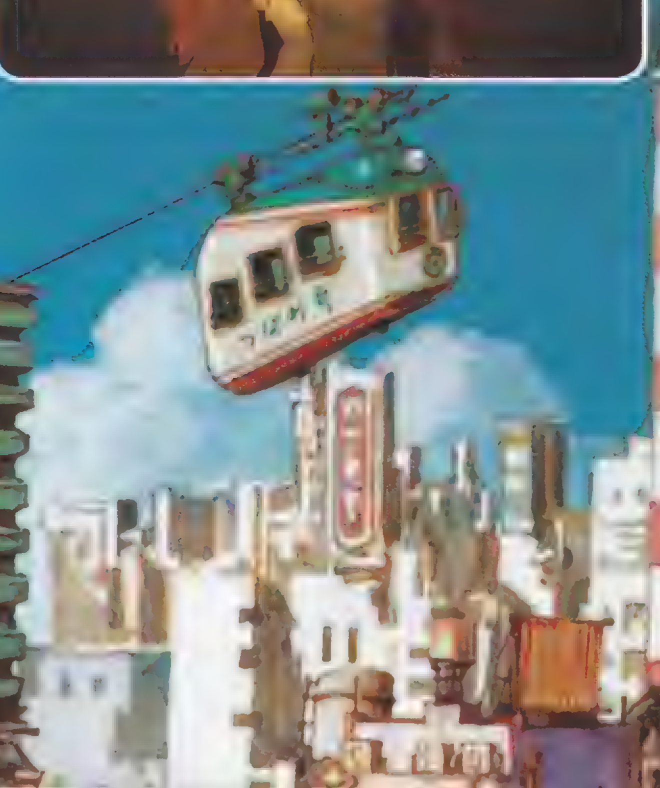


ALGUNOS CLÁSICOS DE SITGES

The Parasite Murders: **David Cronenberg**
Profondo Rosso: **Dario Argento**
The Hills Have Eyes: **Wes Craven**
Evil Dead: **Sam Raimi**
Le Dernier Combat: **Luc Besson**
The Company of Wolves: **Neil Jordan**
Blue Velvet: **David Lynch**

Hellraiser: **Clive Barker**
The Cook, the Thief, his Wife and her Lover: **Peter Greenaway**
Santa Sangre: **Alejandro Jodorowski**
Reservoir Dogs: **Quentin Tarantino**
Zufalls: **Michael Haneke**
El día de la Bestia: **Álex de la Iglesia**
Cube: **Vincenzo Natali**
The Blair Witch Project: **Daniel Myrick** y **Eduardo Sánchez**
Ringu: **Hideo Nakata**
OldBoy: **Park Chan-wook**
Hard Candy: **David Slade**

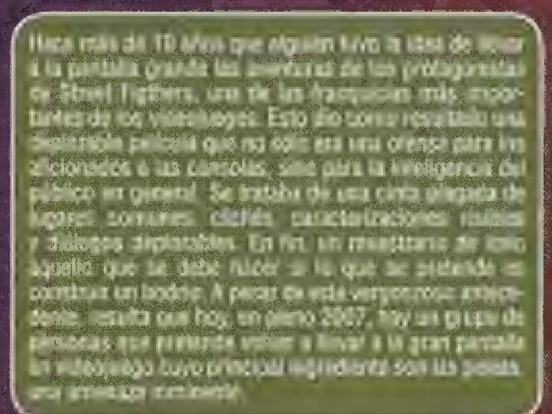




Por Jesús Chavarria

STREET FIGHTER Y LA AMENAZA FÍLMICA





Hace más de 10 años que alguien tuvo la idea de llevar a la pantalla grande las aventuras de los protagonistas de Street Fighters, una de las franquicias más importantes de los videojuegos. Esto dio como resultado una deplorable película que no sólo era una ofensa para los aficionados a las consolas, sino para la inteligencia del público en general. Se trataba de una cinta plagada de lugares comunes, clichés, caracterizaciones ridículas y diálogos deplorables. En fin, un muestrario de todo aquello que se debe hacer si lo que se pretende es construir un bodrio. A pesar de este vergonzoso antecedente, resulta que hoy, en pleno 2007, hay un grupo de personas que pretende volver a llevar a la gran pantalla un videojuego cuyo principal ingrediente son las peleas, una [illegible]

Realizada en 1994, la primera cinta protagonizada por los personajes de *Street Figthers* fue dirigida y escrita por **Steven de Souza**, un director que hizo evidente su total falta de talento al entregar una película cuyo tratamiento era de risa involuntaria y que, para colmo, era sumamente aburrida.

El reparto estuvo encabezado por dos actores que muy pocos hubieran imaginado que algún día compartirían la pantalla. Nos referimos al estupendo actor de origen puertorriqueño **Raul Julia** (General M. Bison) que inexplicablemente aceptó participar de este proyecto para convertirse en el antagonista del entonces cotizado héroe de acción **Jean Claude Van Damme** (Coronel Guille), actor belga que pese a todo, nada tuvo que ver en el terrible resultado del proyecto. Incluso, podría decirse que la inclusión del artemarcialista era obvia, sobre todo, si tomamos en cuenta que el videojuego en cuestión poco ofrece en cuanto historia y perfiles de sus protagonistas, que en realidad son sólo una serie de clichés con un estupendo diseño convertidos en un excelente pretexto para los combates, el principal atractivo de la franquicia. Es precisamente esta característica lo que hace que *Street Figthers* se convierta en un arma de dos filos a la hora de intentar adaptarla al cine. Ya que gracias a su premisa, tan básica, ofrece una gran cantidad de posibilidades para construir lo que podría ser un estupendo vehículo de entretenimiento plagado de combates espectaculares, esto, claro está, si cae en las manos adecuadas. Por el contrario, si la responsabilidad de la dirección recae en un realizador limitado, como fue el caso de De Souza, el desastre está asegurado.

De esta pesadilleza producción quizá lo único rescatable sea la música. Con vibrantes composiciones, el escore es explosivo y brillante. El responsable no es otro que **Graeme Revell**, el mismo que hiciera los temas de fondo para cintas de culto como *The Crow*.



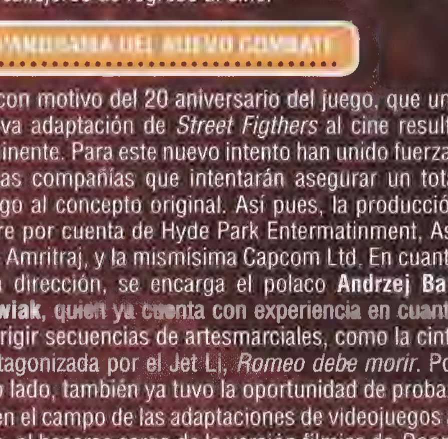


POR SI FUERA POCO, UNA CANTANTE

Otro detalle curioso, y al mismo tiempo una muestra más de la forma tan irrespetuosa en que se adaptó el juego al cine, es la inexplicable inclusión de la cantante **Kylie Minogue** en el reparto, interpretando a Cammi. Sin embargo, contrario al mal recibimiento de los fans y las terribles críticas, la cinta tuvo una recaudación aceptable en taquilla. Razón por la que seguramente, Capcom Ltd está decidida a volver a llevar a los peleadores callejeros de regreso al cine.



EL PANORAMA DEL NUEVO COMBATE



Es con motivo del 20 aniversario del juego, que una nueva adaptación de *Street Figthers* al cine resulta inminente. Para este nuevo intento han unido fuerzas varias compañías que intentarán asegurar un total apego al concepto original. Así pues, la producción corre por cuenta de Hyde Park Entermatinment, Ashok Amritraj, y la mismísima Capcom Ltd. En cuanto a la dirección, se encarga el polaco **Andrzej Bartkowiak**, quien ya cuenta con experiencia en cuanto a dirigir secuencias de artesmarciales, como la cinta protagonizada por el Jet Li, *Romeo debe morir*. Por otro lado, también ya tuvo la oportunidad de probarse en el campo de las adaptaciones de videojuegos al cine, al hacerse cargo de la versión fílmica de *Doom*, cinta que pese a funcionar como vehículo de acción y tener muy buenos efectos especiales, resultó por demás intrascendente.

CHUN LI SERÁ LA PROTAGONISTA

La filmación está planeada para que inicie en los primeros meses de 2008, y la historia se centrará en el peligroso viaje de Chun Li, quien irá contando con sus estupendas habilidades de combate en su búsqueda de justicia. El guión corre por cuenta de **Justin Marks**, quien fuera guionista de la película Voltrón. En cuanto al reparto, poco se sabe, hasta el momento sólo especulaciones en donde se mencionan como protagonistas a actrices como **Keira Knigthley**, **Jessica Alba** y **Jessica Biel**.

Sin duda la relación entre los videojuegos y el cine ha sido por demás decepcionante, y muy difícilmente cambiará esta situación con esta nueva adaptación de *Street Figthers*. Sin embargo, lo que sí podemos esperar es una espectacular superproducción plagada de efectos especiales y con un mayor apego a las características de los personajes originales.





FICHA TÉCNICA

STREET FIGTHERS
Usa, 1994
Director: Steven E. de Souza
Guión: Steven E. de Souza
Música: Graeme Revell
Fotografía: William A. Fraker
Reparto: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Ming-Na Wen, Damian Chapa, Kylie Minogue, Simon Callow, Roshan Seth, Wes Studi.

STREET FIGTHER, LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN

Es innegable que las mejores películas que se han hecho sobre la franquicia son las de animación. Esto, por supuesto, no es tampoco un gran merito, tomando en cuenta el pésimo resultado de la cinta de de Souza. Hasta la fecha se cuentan tres, con diseños muy similares. La primera de ellas se titula *Street Fifther II: the Movie*, dirigida por **Gisaburo Sugii**. Fue realizada en 1994, y el título se debe a que esta cinta se presentó como una especie de secuela de la versión en live-action. En ésta, la trama gira alrededor de Ryu, un peleador de artes marciales que viaja por el mundo en busca de luchadores con los que enfrentarse y así hacerse más fuerte, muy original no es. Después, llegaría *Street Fighter Zero*, en donde se relata los avatares del mismo Ryu, quien es poseído por el poder del hadou oscuro de Akuma y más de lo mismo. Por último, está *Street fighters: Generations*, una continuación sin mayores pretensiones que seguir explotando el éxito conseguido por las entregas anteriores.

En fin, al parecer todavía habrá mucho más que decir con respecto a esta saga en cuanto a las películas se refiere. Ojalá y sean mejores comentarios que los que hasta ahora han motivado con estas producciones.


Street Fighter II
Street Fighter



Kaze no Stigma

Cenizas de sueños

En abril de 2007, siete canales en diversas zonas de Japón trasmitieron, en distintos horarios, una atractiva propuesta, cuya matizada mezcla de fantasía supernatural y acción seinen, enganchó de manera positiva al público. En el transcurso de los siguientes días, ocho canales más adquirieron la misma serie. A fin de mes, la última producción del inigualable estudio Gonzo, ganó aún más popularidad cuando se colocó por encima de otros proyectos, dado su inesperado y contundente éxito.

En enero de 2002, la revista *Gekkan Dragon* serializó la novela ilustrada *Kaze no Stigma*. La editorial Fujimi Shobo publicó nueve volúmenes. Seis abordan el argumento principal. Tres son una compilación de historias cortas, que explora más ampliamente el *plot* personal de cada miembro del reparto.

La mancuerna creativa del guionista **Takahiro Yamato** y el artista **Hanamaru Nanto** tuvo como resultado la creación de una compleja obra. Esta rompía varios moldes específicos de construcción argumental, pues planteaba un conflicto irresoluble, relacionado con la importancia ancestral del cambio del sucesor y la obligación patriarcal de expulsar a algún miembro de la familia. La premisa de Yamato pretendía ejercer una modelada crítica, y de igual forma, evidenciar la madurez paulatina del protagonista. El diseño de Nanto refleja emociones directas y rasgos humanos que establecen una identificación con el lector.

La revista *Dragon Age* serializó *Kaze no Stigma Kouen no Miko*. Nuevamente la editorial Fujimi Shobo se encargó de publicar la propuesta de Yamato, con una variación de formato. El autor exploró su premisa inicial por medio de las viñetas, bellamente ilustradas por *Nino Miyakai*, cuyo derroche artístico presentó a un reparto más estilizado y hermoso. Dichos rasgos, presentes en las ilustraciones de portada, engancharon de inmediato al público.

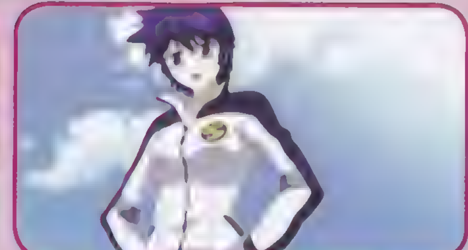
Miyakai puso especial énfasis en los rasgos de personalidad y la construcción visual. Así las secuencias de acción, se destacaban por su frenético ritmo de lectura. En tanto, la construcción emocional del reparto se caracterizó por su creciente fortaleza escénica y ascendente evolución personal. Por su parte, Yamato tornó aún más intrincada la historia, abundando en los antecedentes y la complejidad misma del conflicto.

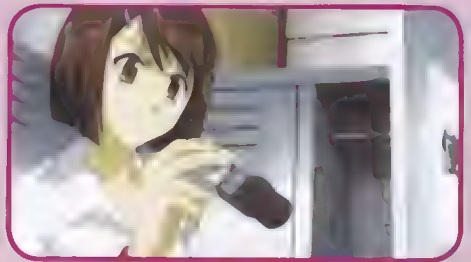
IMÁGENES EN HOJARASCA

En la primavera del 2007 se presentó la serie *Kaze no Stigma*. Consta de 24 episodios, cuya dirección estuvo en manos de **Junichi Sataka**, quien dirigió magistralmente la narración visual y las secuencias de acción. El resultado fue apabullante, pues fascinó al público desde el primer episodio.

Sataka se enfocó en la construcción emocional del reparto, rasgo primordial de la novela ilustrada, pues muchos de los seguidores habían leído previamente la publicación de Fujimi Shobo. Esta estrategia creativa tenía la finalidad de apegarse al primer formato para evitar cuestionamientos argumentales. La evidente evolución de la historia se planteó por medio de un cambio temporal, el cual determina una modificación implícita en cada rol.

El ritmo narrativo es lineal, salvo algunos brincos al pasado. Sin embargo, este recurso afecta mínimamente y de manera imperceptible la línea dramática. Cabe destacar los constantes cambios de la cadencia narrativa, donde Sataka imprime su peculiar sello de dirección. Permitiendo en la pareja protagónica una interacción tan conflictiva como profunda.


El diseño del reparto, realizado por **Yasunari Nitta**, conserva el matiz artístico de Miyaka. La única variante es la imposición de personalidades aún más complejas, presentadas por medio de rasgos físicos y gestuales, que evidencian cuán abstracta es la construcción emocional de cada personaje.

Nitta presenta un reparto masculino con figuras estilizadas de explosivo carácter, pero igualmente frágiles. Así el poderoso Kazuma representa la entereza. Por otro lado, los roles femeninos poseen una dualidad emocional, al ser tan sensibles como invencibles. Así la linda Ayano es terriblemente altanera. La exploración emocional es imprescindible para el desarrollo de la historia misma. Se destaca la fascinante expresividad, presente en cada mirada, capaz de atrapar la atención del espectador.

La música de **Futaba Fukuoka** narra auditivamente cada suceso, presenta al reparto y sublima el impacto visual de las incontenibles secuencias de batalla, imprimiendo la sensación de estar allí. Fukuoka oscila entre dos imponentes emociones básicas. Por un lado, la fragilidad de una desesperada chica que anhela ser reconocida por sí misma y no por su jerarquía. Por el otro, la fortaleza de un famoso chico que desea ser parte de una familia. En ambos casos hay un cierto rasgo de vulnerabilidad, tan evidente, que cada nota musical es capaz de romperlos en mil pedazos.

Dentro del mundo de Gonzo, todo es posible. En esta propuesta ni la muerte es invencible. Tschüss.

BESANDO TU FURIA

Durante milenios, el Clan Kannagi ha dominado la disciplina En-Jutsushi, dados los profundos lazos ancestrales establecidos con Hon No Seirei-Ou, el impetuoso espíritu del fuego. Por ende, todos los miembros del clan poseen el poder de controlar el fuego de diversas formas. Sin embargo, sólo el más apto será capaz de dirigir y representar a la familia. Para ello se realiza una ceremonia de sucesión, donde la espada sagrada Enraiha se entrega al siguiente Amo del Fuego.

Ayano es desobediente y rebelde, pero también tiene la extraordinaria habilidad de controlar el fuego por encima de otros miembros del clan. Como probable sucesora tiene la misión de preservar el legado familiar y ser reconocida por su jerarquía. Lo cual le desagrada. Sin embargo, se divierte humillando constantemente a su primo Kazuma, quien apenas logra controlar su talento sobre el ardiente elemento.

Al llevarse a cabo el encuentro, Kazuma pierde inmediatamente. En consecuencia su padre lo expulsa del clan, alegando sufrir una terrible deshonra por parte de su hijo, pues resulta absurdo que sea incapaz de utilizar un poder latente en sus venas desde generaciones atrás. Nada logra modificar su decisión. Profundamente herido Kazuma se entrega al exilio. Mientras Ayano se convierte en líder de los Kannagi. Como sucesora oficial potencializa su insoportable presunción y abrumadora altanería.

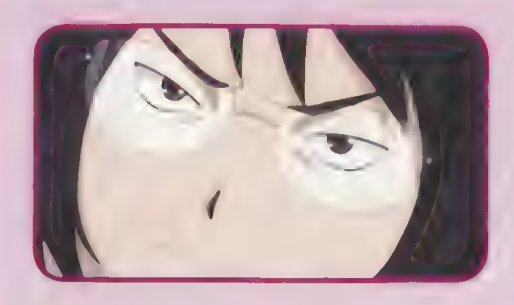
En tanto, Kazuma establece un contrato con Kaze No Seirei-Ou, el aguerrido espíritu del aire, convirtiéndose en un poderoso ejecutante de la disciplina Fu-Jutsu. Dado su nueva habilidad, Kazuma cambia su apellido a Yagami. Paulatinamente adquiere control asombroso sobre el viento. Desarrolla la capacidad de volar, incluso con el doble de su peso. Yagami perfecciona cada técnica asombrosamente. Desde barreras de viento, pasando por escudos de protección, hasta espejos de aire, cuya función es impedir ser descubierto. También utiliza el aire de la atmósfera para amplificar sus poderes o bien sanar sus heridas, cuando recurre a esta habilidad, sus ojos cambian de color.

Luego de cuatro años de arduo entrenamiento, Yagami es el mejor Amo del Aire y está listo para emprender su venganza. La furia y el dolor han detonado una evidente fortaleza física. Sin embargo, aún hay cicatrices. Él no puede olvidar el humillante trato de Ayano, mucho menos el despreciable e inverosímil discurso de su padre, quien fue totalmente incapaz de darle una segunda oportunidad.

Pese a planear perfectamente su estrategia de ataque, alguien se adelanta a cada movimiento de Yagami. Uno a uno, los miembros del clan son eliminados, ante la impotencia de su líder. Los sobrevivientes creen en la remota posibilidad de una sangrienta venganza fraguada por Kazuma.

Yagami se pone furioso al enterarse de lo sucedido. Aparentemente un desconocido está efectuando su plan sin razón aparente. Entonces la situación se complica, pues Yagami debe demostrar su inocencia, el error de su padre y la lealtad de su prima como cabeza de la familia. Y además, encontrar al supuesto responsable de la masacre. De repente, Kazuma y Ayano tendrán que unir fuerzas. El fuego y el viento pelearán contra un enemigo formidable dispuesto a eliminarlos.

¿Podrán vencer el miedo a ser ellos mismos?






Por Gonzalo Msrtínez

The Candy Spooky Theatre

HORROR DE DULCES MUÑECAS

El visual kei es una de las tendencias en Japón que más auge han tomado en los últimos años, y uno de los conceptos más fuertes. Dentro de él destaca el trío **The Candy Spooky Theatre**, que mezcla en su imagen lo macabro con lo infantil. Simulan ser muñecas siniestras, que se divierten entre ellas y asustan a los demás sólo con travesuras.

Sus mismos integrantes se refieren a ellos como "muñecas muertas espeluznantes vivientes". The Candy Spooky Theater se formó en 2003 de la mano de **Jack Spooky**, quien dice ser un "muñeco vampiro malicioso" y encargarse de la "voz de horror cómica", junto con su "muñeca princesa bruja" la bajista **Peggy** y el guitarrista **Zull**, el "muñeco anatomista loco". Su idea es hacer un poco de música loca con tintes de death rock, y una estética muy gringa sobre todo inspirada en el Helloween, el sado y el teatro de marionetas.

Un año después de su formación, el grupo lanza su primera producción, un *maxisingle* titulado *Pumpkins Scream in the Dead of Night Parade*, que les abrió las puertas para generar toda una legión de fans que los sigue a todos lados e imita su vestimenta. Sus presentaciones son memorables, entre ellas, está el evento *Party Monster Collection*, patrocinado por ellos mismos y que tiene varias ediciones al año a partir de febrero de 2005.

Wonderland y *Murderland* son los dos siguientes *maxisingles* que abrieron con éxito su paso por 2006, en el que lanzaron su primer álbum en conjunto con los grupos **Sugar** y **Calmando Qual** que promocionaron con una gira por todo Japón. La escena gótica y visual kei de aquel país vivía uno de sus mejores momentos.

Pero sin duda es 2007 el año que más ha dado frutos a su causa, pues además de haber realizado su concierto *¡¡Rockin' Child's Spook One Man Show Baby!!*, en mayo realizaron por primera vez su gira por Estados Unidos, para promover su carrera y su nuevo DVD en vivo. La gira fue exitosa, no sólo por la calidad de su música y espectáculo, sino porque les acompañó **Blood**.

ALINEACIÓN ACTUAL

Cantante: *Jack Spooky*
Bajo: *Peggy*
Guitarra: *Kiddy Skeleton*



TOKYO POLICE CLUB

A pesar de su nombre, este grupo no es nipón. Se trata de un cuarteto originario de Canadá, país que ha invertido en los últimos siete años en apoyo para jóvenes decididos a vivir de su música. **Dave**, **Graham**, **Greg** y **Josh** crearon a **Tokyo Police Club** en la ciudad de Montreal, y hasta hoy sólo han grabado dos EP. El primero *A Lesson in Crime*, de inmediato acaparó la atención de la prensa inglesa y de grupos como **Pretty Girls Make Graves**, **Les Savy Fav's**, **Art Brut**, los **Strokes** y los **Cold War Kids** quienes ya los han invitado a tocar.

Recientemente editaron el segundo, titulado *Mr Smith* que incluye sólo tres canciones, y *Yout English is good* es la más relevante. Con ella se dieron a conocer en México. Se trata básicamente de música rápida y divertida. No es punk, no es emo, es rock, simple, sencillo, digno para cualquier momento de fiesta. Se trata de uno de los grupos más notables de este año dentro de la escena canadiense.

PLASTIC TREE



Con una carrera de 10 años en la música japonesa, uno de los grupos más subestimados en la escena de su país, está de regreso con una nueva producción. Su disco, *B Men Gahou*, muestra por completo la evolución musical del grupo, que en sus inicios empezó con tintes new wave y ahora poseen un sonido mucho más elaborado, influenciado por grupos como **Radiohead** y **The Cure**.

La voz de **Ryutaro** sigue escuchándose igual que en sus primeros años, dulce y melodiosa, lo que corresponde por completo al estilo pop rock que imprimen el bajista **Tadashi**, **Akira** en la guitarra y **Takashi** en la batería en un largo pero divertido y experimental viaje de 15 canciones.

Tracks más relevantes: *Veranda, Kougousei, Sonzai Riyuu, Paranoia, Fuyu no Umi wa Yuuei Kinshi de, Shiroi Ashiato, Ai Yori Aoku.*

LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL AÑO

[illegible]
por haber sido los mejores. El 2007 sin duda fue un gran año para la industria de las consolas, y estamos seguros de que el 2008 igual- [illegible]

10- HEAVENLY SWORD

Consola: PlayStation 3
Desarrolla: Ninja Theory

Bien dicen que si algo resulta se debe seguir en esa línea. Así lo entendieron los desarrolladores de *Heavenly Sword*, quienes intentaron, y de hecho casi logran, clonar el fastuoso *God Of War*, sólo que imaginemos ahora esa misma espectacularidad nada más que en el potencial ofrecido por el PlayStation 3.



Sin duda, el juego a nivel visual es realmente apantallante, aunque tiene pequeños defectos que lo hicieron caer unos peldaños abajo en la escala de los mejores juegos del año. Un ejemplo es que el juego sea corto en cuanto a duración, pero esto ha sido



algo que se ha venido presentando en la mayoría de las consolas de última generación.

De las cosas que valen la pena dentro de *Heavenly Sword* están los diseños, tanto de personajes como de escenarios; los combos realizados por Nariko (nombre del personaje principal) son demoledores y cuantitativos, al igual que en *God of War*.



9- ZELDA PHAMTOM HOURGLASS

Consola: Nintendo DS
Desarrolla: Nintendo

El único juego de una consola portátil se ubica hasta la penúltima posición, y no podía ser otro más que *Zelda*. Para muchos, estamos ante el juego mejor logrado de todos los tiempos para el Nintendo DS, y uno de los títulos de Zelda mejor desarrollados.

El juego nos recuerda a *Wind Waker* de Gamecube, y sobre todo, nos ubica en una continuidad en lo que tiene que ver con la historia.

En *The Phantom Hourglass*, al igual que en *Zelda Wind Waker*, Link tendrá la misión de moverse por los mares, pero antes de que esto suceda deberá conseguir unos pequeños mapas de ruta que le facilitarán las misiones y su deambular marino; también habrá pergaminos que nos indicarán la ubicación exacta de cofres con tesoros.




Algo distintivo y nuevo en el juego es la manera en la que se maneja a Link, ya que no será de la manera clásica del pad, sino a través de Stylus, ahora para desplazar a nuestro personajes. Basta con un pequeño toque en la pantalla, y entonces Link se mueve o corre según sea la necesidad. Lo mismo sucede con la interacción de otros objetos e ítems a lo largo del juego.




8- TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Consola: Multiplataforma
Desarrolla: Ubisoft



Táctica y estrategia, ésas son las palabras que definen claramente a este juego que ha visto pasar los años, y que se ha colocado como el más importante dentro de su género. Por algo este juego ha sido objeto de múltiples análisis y premiaciones, que lo avalan como uno de los títulos más destacados de toda la línea *Tom Clancy's*.



Advanced Warfighter 2 es una continuación de los hechos suscitados en la pasada entrega, la cual tuvo como escenario de guerra, ni más ni menos, que a la Ciudad de México. Aquí nuevamente estamos en territorio nacional, sólo que el campo de batalla se ha trasladado hacia la frontera con los Estados Unidos.

Una vez más sobresalen los escenarios que, al igual que en la primera entrega, calcaron muchos de los elementos típicos de nuestro país. Los diseños de escenarios, así como el que se refiere a las tropas y sus armamentos, son detallados y cuidados al grado de proporcionar un realismo sin precedentes.





7- MASS EFFECT

Consola: XboX 360

Desarrolla: Bioware

Mass Effect, un juego de FPS que como muchos otros que aparecen cada año, se coló a la lista de los mejores, por su singular mezcla de juego de aventura y estrategia con tintes RPG.

Desarrollado por Bioware, *Mass Effect* nos traslada a unas cuantas decenas de años hacia adelante, para contarnos una historia llena de acción y aventura en donde el humano, después de varios años de investigación y desarrollo tecnológico, por fin ha podido viajar por el universo en busca de civilizaciones desconocidas. El resultado, lejos de ser alentador en todo momento, resulta catastrófico cuando en más de una ocasión los terrestres resultan ser huéspedes no gratos.

Pero como todo cuenta con una previsión, años atrás se desarrollaron códigos y estatutos en donde se dejó claro que los humanos fungirían como una especie de policía universal. Por ello, otra de las tantas misiones que se tiene que lograr a lo largo de la historia es preservar el orden y la tranquilidad en el espacio, y aplacar a los revoltosos que quieran violentar la paz de otros mundos.

Las armas, los escenarios y los enemigos fueron diseñados con una gran habilidad. Los alienígenas, a los cuales se enfrenta el escuadrón del bando de los buenos, cuentan con un porte y un arsenal de armas que hacen que la misión se vuelva realmente difícil.

6- METROID PRIME: CORRUPTION 3

Consola: Nintendo

Desarrolla: Retro Studios

Como es ya una costumbre, este juego trae de nueva cuenta toda su acción y la aventura que descubrimos hace más de 15 años, con los pasadas entregas de *Metroid*. Sólo que ahora con un plus que lo hace ser espectacular y adictivo, nos referimos al control Wiimote con el cual se controla a nuestro personaje.

La historia, como ya todos sabemos, se desarrolla en un punto desconocido de la Galaxia, donde se presentan ataques y batallas por parte de un bando malo que busca, para variar, apoderarse del Universo, y ser los únicos amos y señores de sus terruños. Es allí donde entra nuestro héroe Samus, quien buscará sobre todas las cosas restablecer la paz y derrotar a todos aquellos que tratan de imponer al mal sobre el bien.

El estudio responsable de desarrollar el juego es Retro Studios, que efectivamente hizo efectivas sus promesas de realizar un juego acorde a las aptitudes de la nueva consola. Si bien la nueva entrega de *Metroid*, a nivel visual no resultó sobresaliente ni espectacular, sí es una de las más entretenidas del año.



5- SUPER MARIO GALAXY

Consola: Wii
Desarrolla: Nintendo

Con este as bajo la manga Nintendo cerró el año. El Wii se vio engalanado con la nueva aventura del fontanero más famoso (para algunos se trata de un plomero), ¿el título?, *Super Mario Galaxy*.



De entrada todos notaron la efímera calidad de las gráficas, pero a falta de esto, los desarrolladores de *Mario Galaxy* se concentraron en introducir mundos en los cuales el jugador promedio se divirtiera, y se sintiera en el ya conocido universo de la saga *Mario*.

La historia en *Super Mario Galaxy* es sencilla y nuevamente tiene que ver con un secuestro de la Princesa Peach. A partir de esto, Mario se fija dos objetivos: el primero y el más importante, rescatar la princesa; y segundo, vengar la afrenta y hacer pagar a los responsables.



Lo más atractivo de *Super Mario Galaxy* es la modalidad de juego con el Nunchuck, además del interesante y creativo desarrollo de los mundos donde Mario habrá de efectuar sus misiones. También destacan los jefes de las misiones que, como siempre, nos rebasarán en peso y tamaño, pero no en habilidad, por lo que habrá maneras divertidas de derrotarlos.

Así pues, *Super Mario Galaxy* cuenta con todo los elementos necesarios para ser uno de los juegos que se recordarán en 2007.

4 ROCK BAND

Consola: Multiplataforma
Desarrolla: Harmonix

Si con *Guitar Hero* pudimos tener un realismo especial tan sólo con un instrumento, ahora con *Rock Band* los desarrolladores se volaron la barda para presentarnos el mejor emulador de instrumentos musicales jamás realizado hasta la fecha. Una apuesta arriesgada, pero que ha arrojado resultados extraordinarios, ya que ahora se incorporan los instrumentos restantes de un grupo, bajo, batería y voz.





Harmonix, la gente encargada de desarrollar el juego, se preocupó por hacer del título una verdadera experiencia grupal en cuanto a música se refiere, ya que en verdad sí da el realismo de estar en un grupo y de, efectivamente, estar tocando una canción. El modo de juego es bastante similar al usado en *Guitar Hero*: aparecerán tres barras que indicarán a cada músico la nota o botón que se debe de tocar, y en la parte superior aparecerá la línea de indicador de voz con la letra de la canción que se esté ejecutando.

Rock Band constituye el bombazo del año en su rubro, uno de los juegos que presenta más originalidad; por si fuera poco, algo que ha ayudado a hacer del juego uno de los más vendidos es, su precio, el cual resultó muy accesible.

3- HALO 3

Consola: XboX 360
Desarrolla: Bungie

La última entrega de este impresionante juego shooter en primera persona, fue anunciada como la más fastuosa entrega de todos los tiempo en su género, y de hecho estuvo muy cerca de serlo a no ser por *BioShock*.



La historia de *Halo 3* ya por todos conocida, incluso antes de ser lanzada, se centra en la finalización de la guerra entre los principales bandos rivales, por un lado, los Covenant, y del otro los Flood y los seres humanos. Como se imaginaron desde el principio, la tronadera dentro del juego está de a peso. La historia sigue obviamente manejando la línea de las dos pasadas entregas, en *Halo* tomamos el rol de Master Chief quien tiene que pelear contra alienígenas quienes buscan exterminar a los humanos.

En *Halo 3* la gente de Bungie se da a la tarea de sacarle la más cantidad de jugo a la potente consola de Microsoft, y presenta desde distintos rubros un juego impresionante. En cuanto a cómo se ve y escucha, no existe ningún reproche.

El diseño de personajes y armas es soberbio. Así pues, por todos estas razones aquí presentados, *Halo 3* ocupa el tercer puesto entre los mejores juegos de 2007.

2- GOD OF WAR II... DIVINE RETRIBUTION

Consola: Playstation 2
Desarolla: SCEA

Todo un fenómeno dentro de la industria del video juego, así se puede calificar la segunda parte de *God of War II Divine Retribution*, la cual vio la luz durante el primer trimestre de este 2007.

La historia nos pone en el personaje de Kratos ya convertido en el fastuoso Dios de La Guerra, sólo que su pasado lo atormenta y ahora quiere redimirse y cambiar las cosas. Esto lo que embarcará en una nueva aventura que, obviamente, no concluye en este segundo capítulo, por lo cual, el supuesto verdadero desenlace del drama de Kratos se espera que llegue en la tercera entrega para el Playstation 3.

Al igual que en el primer y original *God of War*, *Divine Retribution* retoma la mayoría de los elementos que encontramos en aquella memorable primera entrega. De nueva cuenta sobresale su espectacular y épico modo de juego, el manejo de distintas armas, (desde luego las infaltables Blades of Chaos) y nuevos Items que vuelven al juego más espectacular de lo que ya era de por sí.

Particularmente, refiriéndonos a los Items, encontramos uno que nos permite manejar el tiempo a nuestra conveniencia para conseguir objetivos.

Los espectaculares sin duda siguen siendo los enemigos, sobre todo el primero, al cual enfrentamos en *El gigante de Rodas*, desde allí nos damos cuenta de la grandeza y de lo que sigue a partir de ese momento.



1- BIOSHOCK

Consola: Xbox 360

Desarrolla: 2K Games

Parece ser que la gente de Microsoft dió justo en el clavo con la modalidad del First Personal Shooter, desde el inicio del lanzamiento de su flamante Xbox, *Halo* se convirtió en uno de los pilares sobre el que se sustentaba el éxito de la consola.

Iniciado el nuevo siglo llegó la reinvención con el 360, de allí la tan esperada tercera parte de *Halo*, todo el mundo se encontraba concentrado en ese título, pero ¡oh sorpresa! A la par de *Halo 3* salieron otros dos juegos de disparos en primera persona, que cimbraron y dejaron perplejos a todo el gremio video jugador. Primero fue *Gears of War* y luego *BioShock*, el que para muchos es la nueva joya de la corona de Microsoft, y el que sin duda es considerado el mejor por *Conexión Manga Especial DVD* en este 2007.

La historia y trama detrás del juego es sumamente sencilla. Luego de un fatal accidente aéreo, en el cual



sólo sobrevive el personaje principal de la historia, éste logra dar con una misteriosa ciudad que se encuentra en las inmensas profundidades marítimas. En este lugar, llamado Rapture, originalmente concebido como un lugar que albergaría lo más selecto de la raza humana, todos aquellos científicos, deportistas, y artistas en general, se desarrolló una sustancia producto de dichas investigaciones que en un principio daría habilidades y poderes extraordinarios, pero que ahora ha hecho de los habitantes de la ciudad unos verdaderos monstruos.

La finalidad, pues, del juego es sobrevivir y descubrir el secreto sobre el cual se erige la ciudad, y por el que han llegado a convertirse en lo que ahora son, la sustancia química llamada ADAM.

BioShock se puede apreciar desde distintos puntos de vista y llegar a una sola conclusión, se trata de un juego que hará historia, y que se recordará durante mucho tiempo: primero y más importante, por su modalidad de juego, que si bien no es novedosa al tratarse de un FPS, sí lo es en cuanto a su motor, el tan bien explotado Unreal Engine que ofrece un potencial gráfico como nunca antes se había visto en un juego.

Mención aparte merecen los enemigos que encontramos en *BioShock*, particularmente las Little Sisters y el Big Daddy.

Como siempre, y cuando se hace una lista de lo más sobresaliente del año, habrá quien no esté del todo de acuerdo. Pero finalmente, basados en calificaciones y otros elementos como la originalidad y modo de juego, éstos han sido los juegos seleccionados para ser simplemente los 10 mejores del año.



BIOSHOCK™

expo manga comic

TNT

world trade center

2, 3, y 4 de febrero del 2008

ciudad de méxico

informes: 26 16 23 00 y 57 95 56 53

www.tntvirtual.com.mx

www.tntnews.com.mx

www.expo-tnt.com

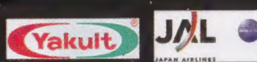






Ilustración: Isaías Gustavo Orozco Hernández 3er Lugar de dibujo tntgt Diseño: Juan Carlos Díaz